



**BUSANA MUSLIMAH REMAJA UNTUK PESTA MALAM DENGAN
SUMBER IDE *CAPING* PADA PERGELARAN BUSANA
*THE NEW ETHNIC GLAM***

PROYEK AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya



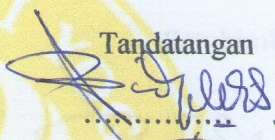


Oleh:
Siti Qomariyah
NIM. 10514131019

**PROGRAM STUDI TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2013**

PENGESAHAN

Proyek akhir yang berjudul “BUSANA MUSLIMAH REMAJA UNTUK PESTA MALAM SUMBER IDE BUSANA *CAPING* PADA PERGELARAN *BUSANA THE NEW ETHNIC GLAM*” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 7 Juni 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Widyabakti Sabatari, M.Sn	Ketua Penguji		16/6/2013
Sri Emy Yuli S, M.Si	Sekretaris Penguji		16/6/2013
Enny Zuhni Khayati, M.Kes	Penguji		16/6/2013

Yogyakarta, 7 Juni 2013

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Moch Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 0038

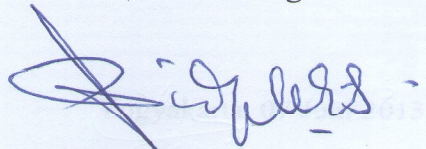
PERSETUJUAN

Proyek akhir yang berjudul “Busana Muslimah Remaja Untuk Pesta Malam

Dengan Sumber Ide Caping Pada Pergelaran *The New Ethnic Glam* “ ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 30 Mei 2013

Pembimbing



Widyabakti Sabatari M, Sn

NIP19611015 198702 2 001

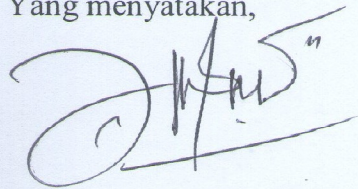
Siti Qomariyah

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Proyek Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau gelar lainnya di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 07 Juni 2013

Yang menyatakan,



Siti Qomariyah

PERSEMBAHAN

Proyek Akhir Ini Aku Persembahkan Untuk

- Kedua orang tuaku yang selalu mendoakan, dukungan baik moril maupun materiil.
- Kedua kakak ku yang selalu mendukungku.
- Semuanya keluarga besarku.
- Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta

Moto

Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh

(Andrew Jackson)

Hidup adalah sebuah tantangan, maka hadapilah.

Hidup adalah sebuah nyanyian, maka nyanyikanlah.

Hidup adalah sebuah mimpi, maka sadarilah.

Hidup adalah sebuah permainan, maka mainkanlah.

Hidup adalah cinta, maka nikmatilah

(Bhagawan Sri Sthya Sai Baba)

Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi

(Ernest Newman)

Semua yang dimulai dengan rasa marah, akan berakhir dengan rasa malu

(Benjamin Franklin)

Kegagalan adalah sesuatu yang bisa kita hindari dengan tidak mengatakan apa-apa, tidak melakukan apa-apa dan tidak menjadi apa-apa

(Denis Waitley)

**BUSANA MUSLIMAH REMAJA UNTUK PESTA MALAM DENGAN SUMBER
IDE CAPING PADA PERGELARAN BUSANA *THE NEW ETHNIC GLAM***

Oleh:
SITI QOMARIYAH
10514131019

ABSTRAK

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan untuk: 1) Mencipta disain busana muslimah remaja untuk pesta malam dengan sumber ide caping, 2) Membuat busana muslimah remaja untuk pesta malam dengan sumber ide caping, 3) Menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema “*The New Ethnic Glam*” yang menampilkan busana muslimah remaja untuk pesta malam dengan sumber ide caping.

Penciptaan disain busana pesta malam diawali dengan mengkaji tema, mengkaji *trend fashion 2013 Ethno Futuristic Virtualuxe*, memilih *trend enviromenivest* dan *sub trend Natural Luxury*, kemudian memilih sumber ide Capping. Untuk memudahkan dalam pengembangan sumber ide maka dibuat *moodboard*. Dalam mencipta disain busana ini, penulis menerapkan unsur dan prinsip disain yang disajikan dalam bentuk *disain scketching, presentation drawing*, maupun gambar kerja. Selanjutnya disain tersebut diwujudkan dalam bentuk busana pesta malam. Proses pembuatan busana pesta malam ini ada tiga tahapan yaitu; 1) Tahapan persiapan meliputi pembuatan desain kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, rancangan bahan dan harga serta pemilihan bahan; 2) Tahapan pelaksanaan meliputi peletakan pola, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran dan penyambungan, evaluasi proses I, penjahitan, memasang hiasan, dan evaluasi proses II; 3) Tahapan evaluasi hasil yang dilakukan selama dalam proses pembuatan busana. Dalam menampilkan busana pesta malam mengalami tiga tahapan yaitu; 1) Persiapan meliputi pembentukan panitia, menentukan tema, menentukan tujuan, menentukan waktu dan tempat, menyiapkan sarana penunjang, menentukan anggaran, dan gladi bersih; 2) Pelaksanaan yaitu menampilkan busana muslimah remaja untuk pesta malam dengan sumber ide caping pada pertunjukan busana *The New Ethnic Glam*; 3) Evaluasi hasil mulai dari persiapan sampai pelaksanaan pertunjukan busana.

Hasil dari proyek akhir ini adalah; 1) Desain busana berupa gambar yang disajikan dengan bentuk teknik *desain sketching* dan *presentasi drawing*, terinspirasi dari Capping yang di terapkan pada *peplum*. Busana muslimah malam ini terdiri dari *two pieces* yaitu gaun panjang dan *peplum* dan bahan yang di gunakan ialah kain lurik, satin bridal metalik warna merah bata dan kulit kayu; 2) Proses pembuatan busana meliputi rancangan bahan dan harga, peletakan pola, pemotongan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, penyambungan dan evaluasi; 3) Penyelenggaraan pertunjukan busana pada hari jumat, 05 April 2013 pukul 18.30 WIB bertempat di jogja Expo Center yang di peragakan oleh pragawati dari YAM. Busana dengan judul busana muslimah remaja untuk pesta malam dengan sumber ide caping tampil dengan nomor urut 068 pada sesi 2.

Kata kunci : Busana Pesta Malam, Capping, Pertunjukan Busana, The New Ethnic Glam

**CLOTHING FOR MUSLIM YOUTH NIGHT PARTY WITH THE SOURCE IDE
HAT FASHION SHOW THE NEW ETHNIC GLAM**

by:

SITI QOMARIYAH

10514131019

ABSTRACT

Making final project aims to: 1) Creating designs for teenage Muslim dress evening party hat with a source of ideas, 2) Membuat busana muslimah remaja untuk pesta malam dengan sumber ide caping, 3) Organize a fashion show with the theme "The New Ethnic Glam" featuring a teenage Muslim dress for evening party hat with a source of ideas.

Creation of fashion design evening party begins by examining the theme, reviewing fashion trends 2013 Ethno Futuristic Virtualuxe, select trends and sub-tren enviromenivest Natural Luxury, then select the source Caping idea. To facilitate the development of a source of ideas then made moodboard. In creating these fashion design, the authors apply the elements and principles of design are presented in the form of scketching design, presentation drawings, working drawings and. Furthermore the design is realized in the form of evening party dress. The process of making fashion party tonight there are three stages, namely; 1) Stages of preparation work includes the design, making the size, pattern making, design and selection of materials and the price of materials; 2) Stages of implementation includes laying pattern, cutting and marking suture, penjelujuran and splicing, the evaluation process I, sewing, installing decorations, and evaluation of process II; 3) Stages of evaluation results conducted during the process of making clothes. In the fashion show party nights of the three stages, namely; 1) Preparation includes the establishment of the committee, determine the theme, set goals, determine the time and place, setting up support facilities, determine budgets, and rehearsal; 2) Implementation of the Muslim youth fashion show for the night with a party hat on the idea of the source of The New Ethnic fashion show Glam; 3) Evaluation of results from preparation to execution fashion show.

The results of this final project is; 1) Design fashion an image that is presented to the shape of the design engineering sketching and drawing presentation, inspired Caping is applied on peplum. Muslim dress tonight consists of two pieces that long dress and peplum and materials in use are striated fabric, bridal satin metallic red brick and bark; 2) The process of making clothing material and the price includes the design, laying pattern, cutting, marking seams, penjelujuran, splicing and evaluation; 3) Implementation of a fashion show on Friday, April 5, 2013 at 18:30 pm at Jogja Expo Center which demonstrate by pragawati of YAM. Clothing with title juvenile Muslim dress for evening party hat with idea sources appear with the serial number 068 in 2 sessions.

Keywords: Clothing Party Nights, Caping, performances Clothing, The New Ethnic Glam.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas Karunia dan limpahan RahmatNYA sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan Prokyek Akhir dengan judul “Busana Pesta Malam Muslimah Untuk Remaja dengan Sumebr Ide Caping pada Pergelaran Busana *The New Etnic Glam*. Tidak lupa ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M.Eng, selaku Ketua Jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si, selaku Ketua Program Studi Teknik Busana PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Widyabakti Sabatari M.Sn, selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Enny Zuhni Khayati M.Kes selaku penguji Proyek Akhir Teknik Busana PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Semua pihak yang telah memberikan bantuan sampai terselesainya Proyek Akhir ini.
8. Semua teman Teknik Busana angkatan 2010 yang telah memberikan dukungan kan kebersamaannya.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan menjadi sumbangan pemikiran bagi pihak yang membutuhkan, khususnya bagi penyusun sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai, amin.

Yogyakarta, Mei 2013

Penyusun

Siti Qomariyah.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	2
B. Batasan Istilah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penciptaan	6
E. Manfaat Penciptaan	7
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA	9
A. Tema Penciptaan	9
B. Trend Fashion 2013 “ <i>virtualuxe</i> “	10
1. Pengertian Trend	10
2. Trend 2013 “ <i>virtualux</i> “	10
C. <i>Look dan Style</i>	19
1. <i>Look</i>	19
a. <i>Army Look</i> di Tahun 40 “ an	19
b. <i>New Look</i> di Tahun 50 “ an	19
c. <i>A go-go Look</i> di Tahun 60 “ an	20
d. <i>Hapiies Look</i> di Tahun 70 “ an	21
e. <i>Victorian Look</i> di Tahun 80 “ an	21
f. <i>Minimalis Look</i> di Tahun 90 “ an	22
2. <i>Style</i>	22
a. <i>Sportif Casual</i>	22
b. <i>Feminin Romantis</i>	23
c. <i>Classic Elegant</i>	23
d. <i>Sexy Alluaring</i>	24
e. <i>Exotis Dramatic</i>	25
f. <i>Arty Off-beat</i>	25
D. Sumber Ide	26
1. Pengertian Sumber Ide	26
2. Penggolongan Sumber Ide	26
3. Teori Pengembangan Sumber Ide	28

4. Sumber Ide Caping	28
E. Desain Busana	30
a. Pengertian Desain	30
b. Penggolongan Sumber Ide	31
c. Unsur-unsur Desain	35
d. Prinsip-prinsip Desain	51
e. Teknik penyajian gambar	57
F. Busana Pesta	62
1. Pengertian Busana Pesta	62
2. Penggolongan Busana Pesta	63
3. Karakteristik Busana Pesta	64
G. Bahan Busana Pesta	68
1. Pengertian Busana Pesta	68
2. Rancangan Bahan dan Harga	71
H. Hiasan Busana	72
1. Desain hiasan busana	72
2. Desain Pelengkap Busana	73
I. Pola Busana	74
1. Pengambilan Ukuran	74
2. Metode pembuatan pola busana	77
J. Teknologi Busana	79
1. Teknologi Penyambungan (kampuh)	80
2. Teknologi Facing	82
3. Teknologi Interlining	82
4. Teknologi Lining	83
5. Teknologi Pengepresan	84
K. Gelar Busana	84
1. Pengertian Gelar Busana	84
2. Tujuan Penyelenggaraan Gelar Busana	85
3. Perencanaan Pergelaran	86
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA	95
BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN	106
A. Proses	106
1. Proses Menciptakan Desain	106
2. Proses Membuat Busana	114
3. Menyelenggarakan Gelar Busana	118
B. Hasil	131
1. Desain	131
2. Pembuatan Busana	133
a. Persiapan	133
b. Pelaksanaan	169
c. Evaluasi Hasil	174
3. Penyajian karya (gelar busana)	174

a. Tahap Persiapan	175
b. Tahap Pelaksanaan	177
c. Tahap Evaluasi	184
C. Pembahasan	185
1. Hasil Penciptaan Desain	185
2. Hasil Karya Busana	186
3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana	187
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	189
A. Kesimpulan	189
B. Saran	190
DAFTAR PUSTAKA	192
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Caping	29
Gambar 2. Garis vertikal	36
Gambar 3. Garis horizontal	37
Gambar 4. Garis diagonal	37
Gambar 5. Garis lurus	38
Gambar 6. Garis zig- zag	38
Gambar 7. Campuran warna additive	46
Gambar 8. Kain satin	68
Gambar 9. Kain lurik	70
Gambar 10. Kulit kayu	71
Gambar 11. Moodboard	98
Gambar 12. Desain sketching	108
Gambar 13. Desain presentasi drawwing tampak depan	109
Gambar 14. Desain presentasi drawwing tampak belakang	110
Gambar 15. Desain hiasan pada kerah	111
Gambar 16. Hiasan peplum depan belakang	112
Gambar 17. Hiasan rok gaun	113
Gambar 18. Visualisasi unsur prinsip tema dan trend	132
Gambar 19. Kerja gaun tampak depan	133
Gambar 20. Kerja gaun tampak belakang	134
Gambar 21. Hiasan peplum	135
Gambar 22. Hiasan rok gaun	136
Gambar 23. Pola dasar wanita sistem so'en	138
Gambar 24. Pola dasar rok	141
Gambar 25. Pola gaun skala (1:6)	144
Gambar 26. Mengubah pola gaun asimetris depan	146
Gambar 27. Mengubah pola gaun asimetris belakang	147
Gambar 28. Pecah pola gaun (1A)	148
Gambar 29. Pecah pola gaun (2B)	149
Gambar 30. Pecah pola gaun (3C)	150
Gambar 31. Pecah pola gaun belakang (IA)	151
Gambar 32. Pecah pola gaun belakang (II B)	152
Gambar 33. Pecah pola gaun belakang (III C)	153
Gambar 34. Pola dasar lengan	154
Gambar 35. Merubah pola dasar lengan	155
Gambar 36. Pecah pola lengan sesuai desain	156
Gambar 37. Pola dasar kerah skala (1:6)	157
Gambar 38. Merubah pola kerah sesuai desain	158
Gambar 39. Pecah pola kerah sesuai desain	158
Gambar 40. Pola dasar peplum skala (1:6)	159

Gambar 41. Pola peplum sesuai desain	160
Gambar 42. Pola ban pinggang	160
Gambar 43. Rancangan bahan satin bridal metalik untuk gaun atas, bawah dan lengan	163
Gambar 44. Rancangan bahan lurik untuk gaun tengah, kerah, hiasan peplum dan bang pinggang	164
Gambar 45. Rancangan bahan kulit kayu untuk peplum	165
Gambar 46. Rancangan bahan furing skala (1:6)	166

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Bahan	168
Tabel 2. Evaluasi proses I	172
Tabel 3. Evaluasi proses II	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Selain bumi maka banyak hal yang berputar dan berkembang di dunia ini. Salah satunya adalah soal mode pakaian dunia. Manusia sebagai makhluk sosial selalu melakukan berbagai kegiatan untuk memenuhi kebutuhannya. Mensikapi perkembangan mode yang amat dinamis dan global ini memang harus rasional dan bijaksana, sebab hanya dengan dua pendekatan itulah mode akan bisa diterapkan sesuai dengan pribadi, situasi dan kondisinya. Sebab pada hakekatnya kita lah yang harus menguasai mode bukan dikuasai mode. Soal busana dan keanekaragaman penampilan harus benar-benar disesuaikan. utamanya dalam asas kepatutan busana sesuai karakter busana tersebut. Di masa kini, pakaian tidak lagi sebagai penutup tubuh melainkan dibuat dengan disain menarik yang mempunyai daya cipta, rasa, karsa, dan karya. Desain busana yang demikian ini adalah hasil kreatifitas manusia. Busana menjadi salah satu kebutuhan penting untuk menunjukkan kepribadian maupun status sosial seseorang, sehingga dibutuhkan berbagai jenis busana yang sesuai dengan keadaan dan situasi kegiatan yang akan dilakukan. Masyarakat telah membiasakan diri dengan berbagai aktifitas yang memungkinkan untuk berpenampilan maksimal. Berdasarkan pemahaman tersebut orang-orang juga ingin selalu tampil maksimal di setiap kesempatan,

baik busana saat bekerja, busana saat berolahraga terlebih lagi busana saat menghadiri sebuah pesta. Busana pesta sendiri dikategorikan pesta pagi, siang, sore dan pesta malam hari dengan berbagai macam perhelatannya. Masing-masing jenis busana pesta, memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan baik model, warna, dan bahan. Seperti pada busana pesta pada sore hari atau cocktail party, memiliki bentuk dimana gaun lebih terlihat semi formal, berwarna dan panjang gaun maksimal pada betis kaki. Sedangkan untuk pesta malam hari pada umumnya dikenakan untuk pesta formal dan terkesan eksklusif. Oleh karena itu, jenis busana pesta malam ini memiliki ciri-ciri seperti panjang gaun minimal sebatas mata kaki. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok/cerah, warna-warna yang lembut, seperti ungu, biru muda, dan putih serta warna-warna tua/gelap, seperti merah menyala dan biru gelap. Penciptaan desain busana pesta malam dapat disesuaikan dengan usia pemakainya. Seperti busana pesta malam untuk usia remaja dimana pada usia ini terjadi perubahan psikologis menuju kedewasaan sehingga memiliki jiwa yang selalu ingin bebas dan penuh keberanian. Oleh karena itu, busana yang dirancang dapat mempunyai bentuk-bentuk baru yang unik serta bebas. Macam-macam bentuk desain busana pesta malam dapat diciptakan melalui sebuah sumber ide. Dimana sumber ide inilah yang akan membawa sebuah busana pesta malam

menjadi terlihat menarik dan unik karena akan mempengaruhi siluet, cutting, serta teknik pembuatan busana. Dalam mencipta sebuah busana pesta malam dengan sebuah sumber ide, perlu diperhatikan beberapa aspek untuk menerapkan sumber ide tersebut agar dapat tersusun dengan rapi pada busana. Aspek-aspek tersebut adalah unsur dan prinsip desain busana, dengan penerapan unsur dan prinsip desain akan memudahkan suatu penciptaan busana. Proyek akhir tahun 2013 menampilkan pagelaran busana yang bertema *The New Ethnic Glam* yaitu menampilkan berbagai koleksi busana karya mahasiswa Teknik Busana dan mahasiswa Pendidikan Teknik Busana angkatan 2010 yang mengangkat suatu etnik dari kekayaan warisan budaya Indonesia dalam sajian berbeda mengacu pada *trend* 2013 yang terbagi atas beberapa tema dan sub tema.

Dalam kesempatan ini, penulis mendapatkan tema trend 2013 *Enviromenivest* dan sub tema *Natural Luxury*. *Enviromenivest* sendiri dapat dimaknai sebagai gaya hidup mendekatkan diri pada alam pencarian material dengan membuat material – material tradisional seperti bambu dikembangkan dan diaplikasikan dalam produk yang lebih berkelas dan atraktif sehingga membuat ide-ide ramah lingkungan menjadi sebuah pemikiran yang indah, nyaman serta populer. Ide-ide baru yang mengimplementasikan impian dan imajinasi semakin dekat dengan kehidupan sehari-hari menjadikan tema ini lebih indah. Sedangkan sub tema *natural luxury* diilhami dari didominasi oleh

warna-warna kayu dan tanah diinterpretasikan dalam gaya futuristic yang mengingatkan kembali tentang material- material alam yang bisa dieksplorasi menjadi busana yang lebih elegan.

Imajinasi tentang sebuah alam yang indah disekitar kita dengan manfaat-manfaat yang beragam yaitu salah satunya kulit kayu.Indonesia yang memiliki warisan budaya etnik khas jawa yaitu kain lurik menjadi dasar mengembangkan kreatifitas dalam pembuatan busana pesta malam ini.

Dalam menciptakan suatu desain, penuangan ide kreatif sangat diperlukan untuk menciptakan suatu desain busana. Ide dapat diambil dari beberapa hal disekeliling kita. Misalnya dari peristiwa yang terjadi, dari bentuk- bentuk alam, dapat pula dari model busana yang telah ada yang kemudian dikembangkan ke model busana lain.

Dengan tingkat kesulitan yang dimiliki baik dari pemilihan model dan warna, merancang serta membuat busana pesta malam dapat menjadi sebuah tantangan serta menambah ilmu bagi para praktisi mode yang sedang belajar serta mengembangkan kemampuannya dalam menciptakan sebuah karya. Oleh karena itu, perlu pengkajian lebih mendalam tentang pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide tertentu dan diperagakan dalam sebuah pagelaran busana agar dapat mengembangkan kreatifitas dan pengetahuan mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik busana Universitas Negeri Yogyakarta

B. Batasan Istilah

Batasan istilah yang digunakan untuk membatasi pengertian – pengertian dari judul agar penulis tidak menyimpang dari tujuan penulisan laporan ini.

1. Busana Pesta Malam Untuk Muslimah

Busana pesta malam untuk muslimah adalah busana yang dikenakan oleh para muslimah pada kesempatan pesta malam hari. Busana ini harus menutup kepala hingga kaki, termasuk jilbab dan pakaian longgar yang tidak memperlihatkan lekuk tubuh. Mode busana pesta muslimah tetap kelihatan mewah atau berkesan glamor. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah. Busana ini digunakan untuk remaja usia 17-21 tahun.

2. Sumber Ide Capping

Sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi baru, baik gambar maupun bentuk. Sumber ide dapat berupa segala sesuatu yang ada di alam baik itu benda mati maupun benda hidup. Capping adalah perkataan lain dari topi lebar yang terbuat dari anyaman bambu, yang biasanya dipakai oleh para petani untuk kesawah atau memetik daun teh. atau tudung kepala yg dibuat dr anyaman bambu, bentuknya lancip ke atas dan melebar kelilingnya.

3. Pergelaran Busana *The New Ethnic Glam*

Pergelaran busana merupakan suatu kegiatan yang memperkenalkan dan mempromosikan rancangan atau kreasi terbaru dari perancang yang diperagakan oleh model dengan tujuan tertentu. *New Ethnic Glam* mempunyai

makna yaitu sebuah bentuk atau kreasi baru dalam disain busana pesta malam yang bersumber dari warisan-warisan budaya etnik baik berupa benda, tradisi, maupun kesenian yang dikolaborasikan dengan tema *trend* 2013 sesuai perkembangan dunia fashion. Jadi busana muslimah ini dibuat dengan sumber ide tentang keindahan alam yang begitu indah dan keindahan kekayaan alam ini sehingga terciptalah busana yang cantik dan *elegant*.

C. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang dan batasan istilah tersebut diatas, maka permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan desain busana muslimah remaja untuk pesta malam dengan sumber ide caping pada pergelaran busana *The New Ethnic Glam*
2. Bagaimana pembuatan busana muslimah remaja untuk pesta malam dengan sumber ide caping pada pergelaran busana *The New Ethnic Glam*
3. Bagaimana menampilkan busana muslimah remaja untuk pesta malam dengan sumber ide caping pada pergelaran busana *The New Ethnic Glam*

D. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dari penulisan Proyek Akhir ini adalah mahasiswa dapat :

1. Menciptakan desain busana pesta muslimah remaja untuk pesta malam dengan sumber ide caping pada pergelaran busana *The New Ethnic Glam*.
2. Membuat busana muslimah remaja untuk pesta malam dengan sumber ide caping pada pergelaran busana *The New Ethnic Glam*.

3. Menampilkan busanamuslimah remaja untuk pesta malam dengan sumber ide capingpada pergelaran busana *The New Ethnic Glam*.

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta malam
 - b. Menerapkan kemampuan , keahlian, dan pengetahuan yang dimiliki dalam bentuk suatu karya nyata.
 - c. Mendorong dan melatih kreativitas dalam menciptakan karya- karya baru.
 - d. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam membuat acara pergelaran busana.
2. Bagi Program Studi
 - a. Melahirkan desainer- desainer baru yang profesional sehingga mampu bersaing di dunia luar.
 - b. Mensosialisasikan karya cipta mahasiswa Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana Universita Negeri Yogyakarta.
 - c. Menjadi referensi mata kuliah yang diajarkan dan menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta malam, serta menambah pengetahuan yang lebih luas tentang model busana.
 - d. Memperkaya pengetahuan mahasiswa tentang busana pesta malam.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memperoleh informasi bahwa mahasiswa teknik busana Universitas Negeri Yogyakarta mampu menciptakan hasil karya busana yang dapat diterima oleh pengamat mode maupun kalangan masyarakat umum.
- b. Memperoleh pengetahuan tentang busana pesta malam.
- c. Memperoleh informasi mengenai trend busana 2013 dengan berbagai sumber ide.
- d. Memperoleh pengetahuan dalam menciptakan dan menghias busana khususnya busana pesta malam.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tema Penciptaan

Pagelaran busana 2013 kali ini mengangkat tema “ *The New Ethnic Glam*”.

Gabungan kata dari *ethnic* dan *glam* ini harus dimaknai secara luas dan mendalam untuk menghasilkan karya busana pesta untuk muslimah yang dapat diterima masyarakat luas.

Goet Poespo (2009 : 124) menyatakan bahwa Para perancang busana dan penulis menggunakan istilah *ethinc* untuk menyebut busana yang diilhami oleh pakaian penduduk asli Amerika Selatan, Afrika, Timur Tengah, Timur Jauh, Oriental, Pasifik, serta negara yang sebagian besar penduduknya adalah petani. Pakaian etnik hampir selalu sederhana namun fungsional. Beberapa pakaian etnik memiliki motif seperti pakaian belum jadi (*unfinished*) dan bertenun kasar, sementara yang lain dibuat dengan keahlian yang cukup tinggi serta dekorasi yang teliti. Selama tahun 1970-an, pakaian etnik sangat populer, dan dipadukan dengan busana fashionable karya perancang terkenal.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “*glam* yang berarti glamour adalah sesuatu yang berhubungan dengan gemerlapan”. Namun disini kata *glam* tidak hanya dimaknai sebagai sesuatu yang penuh dengan gemerlapan, melainkan suatu karya busana yang istimewa atau luar biasa sehingga tampak mewah dan menawan untuk dikenakan pada kesempatan pesta malam.

Secara keeluruhah *The New Ethnic Glam* dapat dimaknai sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan etnik yang kemudian diwujudkan dalam busana pesta malam dengan kreativitas baru mengikuti trend dunia fashion saat ini. Unsure *ethnic* dipadukan sesuatu *glam* atau glamor menghasilkan suatu karya yang istimewa, karena menggabungkan dua hal yang berbeda latar

belakangnya. Etnik yang cenderung sederhana dan khas, sedangkan *glam* sesuatu yang elegan dan mewah.

B. TREND FASHION 2013 *VIRTUALUXE*

1. Pengertian Trend

Trend merupakan suatu metode analisis yang ditunjukkan untuk melakukan suatu estimasi atau peramalan pada masa yang akan datang. Untuk melakukan peramalan dengan baik maka dibutuhkan berbagai macam informasi yang cukup banyak dan diamati dalam periode waktu yang relatif panjang, sehingga hasil analisis tersebut dapat mengetahui sampai berapa besar fluktuasi yang terjadi dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi terhadap perubahan tersebut.

Secara teoritis, dalam analisis hal yang paling menentukan adalah kualitas dan keakuratan dari data-data yang diperoleh, serta waktu atau periode dari data-data tersebut dikumpulkan. Jika data yang dikumpulkan tersebut semakin banyak maka semakin baik pula estimasi atau peramalan yang diperoleh, sebaliknya, jika yang dikumpulkan semakin sedikit maka hasil estimasi akan semakin jelek. Berikut ini adalah trend yang diperoleh dari APPMI :

2. Trend 2013 “*VIRTUALUXE*”

a. Chronicle

Dilhami oleh heroes dan super heroes dimasa remaja. Seperti pertualangan tintin indiana jones, marvel comics, bahkan juga ‘daily heroes’ yang mencerminkan gaya hidup remaja urban tahun 80-an

akhir yang masih menggunakan kosa kata yang lebih sopan dan yang lebih mencerminkan harapan akan sebuah masa depan yang indah. Fantasi dimasa remaja ini juga fantasi-fantasi gelap dan misterius seperti wily wonka dan kapten nemo yang dengan mesin- mesin surealistiknya membawa kita ke dunia misteri namun mengesankan.

Warna yang digunakan : *Amber, Dark Spring Green, Boston University Red, Safety Orange, Army Green, Dark Green, Oxford Blue, Dark State Blue, Black kohl, Bulgarian Rose, Blue purple, Davy's Grey, Brown (traditional), dark Tan.*

1. Victory Force

Dipengaruhi oleh petualangan tokoh- tokoh indiana jones dan tintin yang meskipun semuanya tokoh fiktif. Nsmun vcerita petualangannya di dasarkan pada fakta- fakta sejarah. Warna- warna dan gaya pada sub tema ini sejalan dengan zeitgeist pereiode ini dimana kisah- kisah tersebut yaitu masa pra perang dunia ke-2. Gaya uniform yang tidak hanya militer juga dalam bentuk lain seperti gaya safari yang biasa dipakai oleh penjajah atau arkeolog yang banyak mengilhami kisah petualang yang berkaitan dengan masa tersebut.

Maskulin , fungsional dan praktikal, inspirasi *nostalgic adventure* hadir dala bentuk yang simplifikasi seperti kursi muji yang tampil sebagai intepretasi *modern* dari kursi thonet. Garis- garis *streamline* hadir menjadi salah satu element inspiratif.

Berkarakter adventure dan outdoor namun tetap terlihat berkelas, formal dan *well-tailored*. Estetika bentuk konvensional inspirasi dari sragam dengan palet yang berwarna netral.

2. *Freaky Fiction*.

Fantasi dunia yang gelap, kesedihan, rumit namun indah, menyerupai mesin-mesin Captain Nemo, Detail yang teliti, overlapping bentuk yang tidak biasa menghasilkan asymmetrical balance, kesan misterius, exclusive, dengan aksen kuning atau kulit, warna gelap dengan aksen warna terang.

3. *Alter Ego*

Superheroes adalah kunci utama dalam sub tema ini, pengaruh utama Marvels Comics. Sub tema ini menggambarkan perkelahian antara kebaikan dan kejahatan, dimana kebaikan diwakili oleh superheroes selalu menang. Warna- warna terang , garis- garis tegas serta dinamis. Menggarisbawahi *fighting spirit* yang memberikan semangat kekuatan. Pola berfikir “ hitam putih “ dimana kejahatan dan kebaikan dipisahkan oleh karakter yang sangat berbeda secara ekstrim dan naif, dimana faktor ekonomi dan hal- hal yang berbau realita tersingkir. Warna yang berani mencolok. Aksesories mengkilap dan volume yang besar. Menggunakan elemen- elemen simbolik para superheroes.

4. *Street Snob*

Dilhami oleh daily heroes yang sangat kuat dipengaruhi oleh kultur kultur *urban* . seperti gaya *hip- hop*, Graffity, dan gaya skateboarder. motif – motif ethnic termasuk bentuk stilasi, dinamis namun realistis. Sub tema ini mempunyai palet warna yang sama dengan sub tema sebelumnya. Perbedaanya adalah tampilan lebih dewasa dan matrealistis. Realitas kehidupan lebih terasa. Dimana rasa sakit akan kekurangan dalam segi finansial di masa lalu akan dilampaisakan dalam hal- hal yang mahal dan bisa dipamerkan pada sekitarnya. Saat kondisi ekonomi lebih baik. unsur warna yang menonjol adalah warna- warna yang kaya. Dominasi pola motif yang multi graphic, pertempuran antara motif, terdapat unsur classic baroque glamour. Bomber jacket dengan aksens street graphic.

b. *Astrochemistri*

Gaya futuritis dalam tema ini bukan lagi sekedar impian yang susah dicari aplikasinya dalam kehidupan sehari- hari, melainkan lebih mudah realistas dan mudah terintegrasi dalam ruang hidup masa kini. Matrial *high-tech* yang cenderung ringan, mudah perawatanya serta ide- ide baru dalam pembentukan produk seperti rapid prototyping dalam proses pembentukan produk fashion atau matrial seperti karbon komposit yang mengalami kelahiran kembali memungkinkan impian fantasi ruang angkasa semakin dekat dalam kehidupan sehari – hari

sehingga menjadikan tema ini lebih terasa avant- garde dari pada futuristis.

Warna : *Grey, Smoke Black, liver, Batterleship Grey, Deep Saffron, Outrageous Orange, Dark Taupe, Coquelicot, Electric Violet, Purple Taupe, Prussian Blue, Royale Azure, Royal Blue, Bright Torquise, Deep Salmon.*

Subtema :

1. Carbon Compound

Menyerupai bentuk pada pembentukan sel dan senyawa karbon, namun memiliki variasi, baik dari bentuk maupun formasi dan komposisi. Kesan futuristic dan mengkilat. Warna utama putih, hitam serta gradasinya dalam warna metal. Penekanan terhadap high teck processing material dengan nuansa chemical. Bentuk repetitif dan unsur detail yang berpori.

2. Ethno Futuristic

Bentuk futuristic yang memberikan kesan kemewahan dengan sentuhan warna emes, perak atau tembaga dan metal berkilau menjadi nyawa dari sub tema ini. Bentuk – bentuk yang di ilhami dari elemen – elemen etnis yang diinterpretasikan dalam gaya futuristic. Sehingga menciptakan sebuah gaya fantasi beradaban asing planet lain yang memiliki kesamaan etnis dengan peradaban tertentu di planet bumi.

3. *Frozen Fluid*

Kesan dingin terasa pada sub tema ini yang didominasi oleh warna – warna cairan yang dingin dan *translucent* . bentuk – bentuk yang gelombang dan mengalir . mengutamakan pemilihan material yang bening, planet warna aquatic dan permainan bentuk yang menyerupai cairan. Warna dari putih hingga gradasi biru hijau.

4. *Galactic Explosian*

Terinspirasi oleh big bang theory (ledakan besar yang prosesnya milyaran tahun). Warna – warna spectrum warna api dan ledakan menciptakan sebuah palet warna yang lebih variatif dari sub tema lainnya. Bentuk – bentuk yang mencirikan sebuah gerakan yang tidak selalu halus menjadi salah satu ciri khas dalam sub tema ini. terinspirasi dari warna *galactic* , motif nebula. Pendaran warna dengan latar belakang gelap menjadi lebih menyala.

c. *Enviromanivest*

impian mengenai bumi sebagai tempat hidup yang sehat telah menjadi mimpi standar umat manusia saat ini. Gaya hidup mendekatkan diri pada alam dan pencarian material dan gaya arsitektur yang mempunyai *enviromental sustainability* membuat material – material tradisional seperti bambu kembali dikembangkan dan di aplikasikan dalam produk yang lebih berkelas dan atraktif sehingga membuat ide – ide ramah lingkungan menjadi sebuah pemikiran yang indah , nyaman serta populer.

Warna yang digunakan yaitu : *light sand, auro metal saurus, copper, liver, bronze, coffe, bright green, alizarin crimson, orange splash, halaya' ube, byzantine, indigo (dye)*.

Sub tema :

1. *Natural Luxury*

Didominasi oleh warna – warna kayu dan tanah yang mengingatkan juga pada bau – bauan kayu yang berbeda – beda namun tidak menyerang panca indra. Seperti bau tanah sehabis hujan yang memberikan rasa tenang dan tentram .ketentraman ini menjadi sebuah *refugium* dari kehidupan yang hektik dan tanpa keselarasan. Meskipun beberapa bentuk dan sentuhan rustikal dan masih hadir , namun sifatnya hanya sebagai aksen yang fungsinya sebagai *eye catcher* dari keseluruhan produk yang cenderung memiliki *finishing* yang halus dan sempurna meskipun tetap mempertahankan kan penampilan keasliannya.

2. Tipical pada sub tema ini adalah *smart simple, fashionable, dan fun*.menggunakan bentuk potongan yang loose dan simpel. Bahan yang digunakan lebih halus (wool dan katun). Desain menonjolkan sedikit bright colour. Terkesan nyaman dan digunakan untuk keseharian.

3. *Pleasently Up- Cycled*

Ide recycling pada aplikasinya. Menampilkan gaya yang santai, bermain, namun smart dan fashioneble. Matrial menggunakan bahan bahan bekas (plastik, kertas, metal, dsb) di olah dengan menggunakan

warna – warna cerah dan dinamis. Bentuk pengerjaanya detail dan cukup rumit. Penyusunan bahan bekas dengan komposisi warna yang lebih seimbang namun memberikan surprise efek.

d. Decorum

Peran wanita yang semakin besar dalam pengambilan keputusan, termasuk dalam pembelian membuat situasi pasar produk konsumen mengalami beberapa perubahan dan memberikan perhatian yang lebih kusus kepada wanita, terutama pada kelompok usia dewasa dan produktif yang memiliki kekuatan untuk mengambil keputusan. Ciri khas pada tema ini adalah hal – hal yang brehubungan dengan wanita, namun sangat berbeda dengan klise sebagai gender yang lemah. Sifat – sifat keibuan yang menjadi faktor kekuatan wanita seperti hangat, stabil, nyaman, matang, fleksibel, dan *gracious* menjadi kata kunci pada tema ini.

Warna yang digunakan : *prune, dark sienna, russet, light brown, aubergine, oxford blue, midnight green, earth yellow, black kohl, stormcloud, ecru, olive.*

Sub tema :

1. Cool Elegant

Sub tema yang mengarah ke gaya hidup yang puristis namun tetap elegan , yang kelihatan dingin pada pandangan pertama, namun jika diperhatikan, faktor kehangatan dan kenyamanan tetap hadir sebagai elemen penting . bentuk- bentuk yang cenderung minimalis dan garis – garis yag tegas namun dengan pilihan matrial yang memberikan kesan

kenyamanan dan kemewahan sekaligus menjadi ciri khas pada sub tema ini. Material cenderung mengkilat (sutra, satin) yang dikombinasi dengan aksen yang memberikan kesan kokoh guna keseimbangan (kulit, wool, tweeds, cashmere atau bahkan katun).

2. *Mature Glam*

Refleksi dari dunia glamor dalam level yang matang dan dewasa. Kesan glamour pada crystal, kilauan warna emas, perak, gliter, dan batu mulia. Bahan bludru, lace, organza ataupun fur yang memiliki warna – warna mewah. Material lain adalah metal yang mengekspose efek kilauanya, unsur glam juga terdapat pada kulit, satin, sutra dan wool, aksesoris dari logam seperti emas dan perak. warna dasar dari putih, pink hingga kuning dengan aksen batu mulia, permata ataupun kristal.

3. *New Androgyne*

Gaya new androgyne berkesan smart casual namun tetap mewah dan glamour. Diilhami dari pekerja kreatif seperti desainer dan fotografer yang hidupnya penuh acara perjalanan yang tidak selalu mempunyai waktu untuk memperhatikan penampilanya. Namun tetap terlihat style dan atraktif. Material produknya sangat beragam dari kanfas hingga *leather* (kulit). Bentuk – bentuk dan garis produknya matang, indah, lembut namun kokoh.

C. *Look Dan Style*

1. *Look*

Look adalah suatu pola berpakaian suatu kelompok masyarakat tertentu, baik dari budaya ataupun profesi tertentu dalam kurun waktu tertentu misalnya :

a. *Army Look* di tahun 40'an

Sebenarnya tren army atau disebut juga *camouflage* ini, mulai terlihat eksistensinya di dunia fashion sejak pertengahan tahun '40-an. Tepatnya setelah peperangan terbesar abad-20 (Perang Dunia Kedua) selesai. Perang yang mengguncang dunia ini sangat besar pengaruhnya terhadap industri *fashion*. Apalagi fashion memang kerap merefleksikan segala sesuatu hal yang terjadi di dunia. Baik yang berbau budaya, sosial, sampai politik.

b. *New Look* di tahun 50'an

Tahun '50-an ditandai dengan gaya berbusana klasik yang elegan, yang populer dengan sebutan gaya "*New Look*" yang diadaptasi dari *trend fashion* dunia. Dahulu, model busana ini sering dianggap sebagai model rancangan Christian Dior, yang pada tahun 1947 memperkenalkan corolle line, namun kemudian lebih dikenal sebagai *The New Look*. Meski banyak perancang lain seperti Balenciaga, Balmain dan Faith yang juga turut mengadaptasi bentuk ini sebelumnya pada tahun 1939. sayangnya, usaha mereka ini terhambat akibat meletusnya Perang Dunia II. Alhasil, dua tahun

setelah perang, Dior lah yang berhasil menciptakan 'sensasi internasional' dengan rancangan gaya *New Look* ini.

Desain busana *New Look* benar-benar merupakan kebalikan dari sikap ekonomis atau hemat. Pasalnya, untuk satu busana saja membutuhkan bahan kira-kira sepanjang lebih dari 23 meter.

Gaya *New Look* menitikberatkan pada bentuk tubuh wanita yang dibesar-besarkan pada bagian pinggang ke bawah. Dengan bantuan pakaian dalam yang bertulang (*boned*) dan bahan yang dikakukan secara otomatis model rok *New Look* seakan mengembang besar.

Pada awal kemunculannya, *New Look* menimbulkan kontroversi di seluruh dunia Barat. Meski banyak wanita pada zaman itu mengadopsi gaya ini, tetapi banyak pula yang menolak karena *New Look* dianggap sebagai busana pemborosan dan *artificial* (palsu). The House of Dior (rumah mode milik Christian Dior, red) dijaga ketat oleh wanita-wanita yang berang masa itu. Beruntungnya, justru akibat pemberitaan kontroversi tersebut, publisitas *New Look* semakin melambung dalam semalam saja. *New Look* kemudian terus berlanjut bahkan dalam beragam variasi bentuk hingga pertengahan tahun 1950-an.

c. *A Go-go Look* di tahun 60'an

Mode di tahun '60-an terasa lebih berwarna dan bervariasi. Selain gaya berbusana elegan dan chic ala Jackie O yang juga menyebar ke Indonesia, gaya ini juga dimeriahkan dengan gaya serba mini.

Menjelang akhir '60-an, gaya serba mini ini berkolaborasi dengan motif-motif berani, yang kemudian di Indonesia dikenal dengan istilah A Go-go Look

d. *Hapiies Look* di tahun 70'an

Tahun '70-an mode di Indonesia terlihat makin berwarna. Kehadiran perancang baru membuat nuansa warna yang sudah ada terlihat semakin kuat dan menarik. Tahun '70-an ini identik dengan gaya hippies serta gaya disco atau disebut *hapiies look*. Karena itulah gaya berbusana yang populer di era ini didominasi oleh celana bell bottom, kemeja pas badan dengan kerah super lebar, dan sebagainya. Siluet untuk busana wanita sendiri masih banyak mengolah gaya mini serta potongan longgar.

e. *Victorian Look* di tahun 80'an

Tahun '80-an adalah era '*powerful women*'. Sesuai dengan era tersebut, di masa ini bermunculan busana dengan siluet serta besar, seperti padding yang menonjol di bagian bahu, siluet busana yang besar dan cenderung longgar. Permaian detail dan aksesoris berukuran besar (seperti kancing-kancing misalnya), serta paduan warna kontras. Perancang Indonesia di masa itu sangat terpengaruh dengan gaya ini, sehingga gaya berbusana yang ada pun cenderung berukuran besar. Kecenderungan berbusana besar seperti zaman ratu Victoria sehingga sering disebut *Victorian look*.

f. *Minimalis Look* di tahun 90'an

2. *Style*

Gaya atau style adalah sebuah karakteristik dalam mempresentasikan sesuatu. Dalam lingkup busana, gaya adalah karakteristik penampilan bahan busana, kombinasi fitur-fiturnya yang membuatnya berbeda dengan busana lainnya Menurut kecenderungan pribadi dan cara berpakaian secara garis besar style dapat dibagi dalam 6 kelompok, yaitu :

Menurut kecenderungan selera pribadi dan cara berpakaian secara garis besar dapat dibagiakan enam kelompok yaitu :

- a. *Sportif casual*
- b. *Feminin romantic*
- c. *Classic elegant*
- d. *Sexy alluring*
- e. *Exotis dramatic*
- f. *Arty off-beat*

a. *Sportif casual*

Ciri kepribadian : rileks, santai, dan sederhana. Tidak ragu, tegas dapat diandalkan Sportif, aktif dan dinamis.

Ciri dalam berpakaian :

Yang utama harus memberi kebebasan bergerak, praktis dan nyaman.

Bentuk kemeja , blus sportif, rok A line, berbagai potongan celana.

Bahan yang tidak mudah kusut, katun, denim, drill, kanvas dsb

Tidak suka warna putih karena cepat kotor, lebih baik broken white, khakhi dan warna netral lain, gaya ini identik dengan the American girl, gaya yang mendominasi pakaian ready to wear saat ini dan disukai wanita dalam berbagai usia, warna kulit, ukuran tubuh.

b. *Feminin Romantic* (lembut)

Ciri kepribadian :

Sangat lembut, ramah dan penuh kasih sayang, sedikit manja dan agak pemalu, menyukai pernak pernik manis dan menyimpan berbagai barang kenangan.

Ciri dalam berpakaian :

Semua yang memberikan kesan feminin, gaun terusan, blus – blus manis, rok lebar dengan detail kerut, pita, bunga dan renda. Bahan yang halus lembut seperti sutra, voile, chiffon, batist. Motif bunga – bunga ala Laura Ashley, warna – warna pastel dan semua warna dalam nuansa lembut/ tint, make up manis dengan rambut ikal, dibiarkan terurai atau digelung kecil ala Victorian dan disemat bunga – bunga kecil.

c. *Classic Elegant* (rapih , terorganisir, terkendali)

Ciri kepribadian :

Rapih , tegas, dan tidak berlebihan. Tidak suka bereksperimen, semua harus terencana rapih, sangat memperhatikan kualitas yang sempurna.

Ciri dalam berpakaian :

Suka dengan gaya tailor yang terkesan rapih dan elegant, two pieces, three pieces yang mudah dipadu padan, tidak suka motif bunga lebih memilih motif geometris segerhana, garis, kotak yang teratur, tidak suka warna – warna yang terlalu terang atau berkesan kumal. Hitam dan cream adalah warna kegemarannya selain abu, coklat, maron dan berbagai nuansa keunguan. Bahan yang tidak terlalu kaku atau tidak terlalu tipis, tidak suka yang membentuk tubuh. Kualitas yang utama, bahan seperti wol, sutra dan berbagai olahan alam yang sempurna. Make up secukupnya dengan potongan rambut praktis, rapih. Aksesories kualitas terbaik, kalung tiffany, channel, ikat pinggang, gucci, shawl hermes,

d. *Sexy Alluring* (menggoda)

Ciri kepribadian :

Senang menjadi pusat perhatian, menonjolkan diri. Yang utama adalah keindahan tubuhnya. Kurang memeperhatikan kerapihan.

Ciri dalam berpakaian :

Memebentuk tubuh, ketat, menonjolkan keindahan tubuh. Bahan stetch, jersey, lycra, rajut, semua yang dapat membalut tubuh dengan “ pas “. Warna merah merupakan warna utama disamping warana cemerlang lainnya. Motif bunga yang sensual, bentuk geometris yang kuat, semua yang dapat menarik perhatian. Make up glamour dan rambut panjang digerai disatu sisi atau sebelah menyebelah wajah.

e. *Exotis Dramatic* (unik, etnik, orisinal)

Ciri kepribadian :

Berkepribadian mantap, mempunyai selera sendiri. Kadang bertutur lembut bijaksana, kadang ekspresif. Suka mengumpulkan benda – benda unik, kuno dan elemen etnik antik.

Ciri dalam berpakaian :

Memepunyai style sendiri, suatu gaya individual, bisa dari berbagai elemen etnik , seperti longgar, tumpuk, gaya sarung berpadu dengan gaya urban. Suka dengan warna gelap dengan aksen warna cerah, terutama suka akan warna tanah dan warna autumn. Berbagai motif memberikan kesan dramatis, berukuran besar dan artistik etnik. Make up natural. Aksesories unik antik, bisa saja berpaduan emas, tembaga, perak bakar, perunggu dan berbagai batuan.

f. *Arty Off – beat* (artistik, unik, menarik)

Ciri kepribadian :

Artistik dan kreatif. Eksentrik , selau ingin tampil beda. Tidak suka kemewahan, senang berburu barang unik.

Ciri dalam berpakaian :

Tampil dengan sesuatu yang tidak lazim. Bentuk pakaian yang dipadu padan dengan tidak lazim. Perpaduan warna yang aneh, kuning oker dengan ungu anggur, biru langit dengan mustard dan frushia dsb. Warna gelap dengan aksen cerah. Perpaduan motif dan berbagai bahan tekstur, seersucker, beledru embos, renda kuno, motif garis kapur, bunga bunga

besar dan sebagainya. Make – up natural, dramatis perhatian pada mata atas bahkan tanpa make up, rambut bisa panjang ikal atau sangat pendek di highlight. Dina Mediani(2003).

D. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan ide desain busana baru (Sri Widarwati, dkk, 2000). Menurut Widjiningih (1990) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya ide-ide dan kreasi baru dalam dunia busana. Untuk mengembangkan mode busana perlu adanya sumber ide. Sumber ide ini diperlukan untuk merangsang lahirnya suatu kreasi baru (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy). Sumber ide dapat diambil dari benda-benda yang di sekeliling kita serta peristiwa yang terjadi untuk menciptakan kreasi baru menciptakan busana. Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwasanya sumber ide adalah segala sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan ide baru.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Chodiyah dan Wasry A Mamdy sumber ide secara garis besar sumber ide dalam menciptakan suatu busana dikelompokkan menjadi :

- a. Sumber ide dari penduduk dunia misalnya pakaian China
- b. Sumber ide dari pakaian nasional maupun internasional, misalnya peristiwa SEA GAMES, PON, 17 Agustus.
- c. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna tumbuh-tumbuhan maupun hewan.
- d. Sumber ide dari pakaian kerja atau profesi tertentu, misalnya pakaian ABRI, werpk, pakaian seragam pesawat.

Berdasarkan pendapat di atas yang dimaksud dengan sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang dan menimbulkan lahirnya suatu ide seseorang untuk menciptakan suatu kreasi dan desain baru yang didukung oleh pengetahuan yang lain, seperti sejarah busana, pengetahuan tekstil, teknologi busana, dan teknologi menjahit. Dari beberapa sumber ide yang dipaparkan di atas dapat diambil salah satu ataupun lebih. Misalnya dalam pembuatan desain busana mengambil sumber ide dari benda-benda alam berupa flora dan fauna seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang Selain flora dan fauna, benda-benda alam lainnya seperti: gelombang laut, bentuk awan dan bentuk benda geometris. Adapun pembuatan desain busana dengan sumber ide dari alam dan tokoh-tokoh dalam televisi yang dapat dicontohkan dengan mengambil sumber ide berupa binatang atau peristiwa-peristiwa penting misalnya berupa serangga, binatang yang memiliki bulu yang indah, upacara-upacara ada suatu daerah, maupun tokoh yang berperan dalam peristiwa tersebut.

Disini penulis pada Tugas Akhir ini lebih menekankan sumber idenya pada benda – benda alam yaitu Caping dimana caping itu yang digunakan oleh para petani saat bercocok tanan ataupun pergi kesawah.

3. Teori Pengembangan Sumber Ide

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004 :102), “perubahan wujud dibedakan menjadi empat yaitu stilisasi, distorsi, transformasi dan deformasi.”.

“Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (*trans* = pindah) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar” (Dharsono Sony Kartika 2004:103). Sehingga dapat dijelaskan bahwa transformasi merupakan perubahan bentuk tanpa meninggalkan ciri khasnya sehingga karakter asli masih dapat dikendalikan.

4. Sumber Ide Caping

Caping adalah sejenis topi berbentuk kerucut yang umumnya terbuat dari anyaman bambu. Caping ada juga yang terbuat dari daun pandan, atau sejenis rumputan, ataupun daun kelapa. Sebuah caping umumnya dilengkapi dengan tali dagu yang berfungsi untuk menjaga keseimbangan caping.

Selain bentuknya yang khas caping juga mempunyai kelebihan dibanding topi yaitu dapat menahan panas terik matahari saat cuaca panas (kepala dan leher) dan dapat menghalau air hujan saat cuaca hujan. Caping biasanya dipakai oleh para petani ketika sedang bekerja di sawah, meskipun ada juga dari golongan bukan petani yang menggunakannya,

bahkan ada juga yang menggunakannya sebagai lampion / cup lampu. Caping sudah masuk menjadi bagian kebudayaan masyarakat jawa, caping dibuat menjadi nama sebuah lagu jawa berjudul *Caping gunung*. Caping ternyata tidak hanya digunakan di Indonesia tetapi juga digunakan di Asia Tenggara serta Asia Timur terutama di Cina, Korea, Vietnam, Jepang dan sebagainya.



Gambar 1. Caping (Topi Khas Indonesia)

Salah satu ciri khas Petani Indonesia adalah mengenakan Topi yang terbuat dari bambu dan berbentuk seperti kerucut, Topi ini berfungsi sebagai pelindung kepala dari terik Matahari. Istilah lain menyebutkan "Caping Tani".

Topi khas petani ini banyak dijumpai di wilayah Jawa, baik dataran rendah maupun dataran tinggi. Namun sampai dengan saat ini belum di temukan informasi sejak kapan masyarakat Indonesia khususnya para petani mengenakan "Caping Tani".

Sedangkan masyarakat Halmahera Utara menyebutnya dengan istilah "Tolu", bentuknya hampir mirip dengan caping tani yang ada di jawa,

hanya saja Tolu berbahan dasar pelepah pinang yang sudah dahulu dikeringkan.

Karena keunikannya, masyarakat Dataran Tinggi Dieng, Kab.Wonosobo dan Kab.Banjarnegara menjadikan Topi Tani / Caping sebagai kerajinan khas yang banyak diminati wisatawan, baik lokal maupun mancanegara.

Kerajinan khas lain yang sedang dikembangkan di kawasan Dataran Tinggi Dieng seperti, Seni Kerajinan Batik Kayu, Keris Batik, Miniatur Candi, Topeng dan Berbagai perna menarik lainnya.(putri92 : 2011)

E . Desain Busana

1. Desain

a. Pengertian Desain

“Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur” (Sri Widarwati, 1993 : 2). “Desain adalah suaturancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuatberdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur“ (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982 : 6). “Disain adalah suatu gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur“(widjiningsih, 1982 :1).Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwadisain adalah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur darisuatu benda yang akan dibuat menjadi suatu

rancangan atau gambaran dari benda tersebut untuk dapat menciptakan suatu busana.

b. Penggolongan Desain

Agar mendapatkan hasil karya nyata yang baik perlu perencanaan yang baik pula dan memenuhi tiga aspek yang perlu ditetapkan yaitu: fungsi, struktur dan dekorasi. Selain itu yang terpenting dalam desain adalah kelihatan wajar, menarik dan dapat menyampaikan suatu “pesan”. Dari tiga aspek tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis desain busana yaitu :

1) Desain Fungsional

Yaitu desain yang memperhatikan tentang manfaat dan penampilan dari busana yang dipakai seseorang. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam desain fungsional meliputi :

a) Ciri Umum

- (1). Busana harus memberikan keleluasaan dalam bergerak yang disesuaikan dalam kesempatan pemakaian.
- (2). Desain busana hendaknya dapat mencegah dan menghindari dari kemungkinan bahaya.
- (3). Secara fisiologis mempengaruhi keadaan fisik.

b) Ciri Khusus

- (1). Bersifat temporer yaitu bahwa desain busana tersebut dipergunakan untuk suatu kondisi beberapa saat dari seseorang seperti pakaian untuk orang hamil.

- (2). Menyesuaikan dengan perkembangan usia, khususnya usia bayi dan anak-anak.
- (3). Busana yang dirancang disesuaikan dengan profesi, pekerjaan pemakai sehingga akan terlihat serasi, sesuai dengan profesi atau kegiatan pekerjaannya sehingga tidak membahayakan pemakai dan tidak mengganggu aktifitasnya.
- (4). Busana didesain sesuai kesempatan pemakaian (Arifah A Riyanto, 2003 : 68-71).

Dari pengertian tersebut dapat diambil suatu contoh desain fungsional yaitu, capucon. Jenis busana ini, memiliki bentuk melebar pada bagian leher membentuk seperti tudung kepala sehingga selain untuk lebih menarik, capucon juga berfungsi untuk melindungi kepala dari sinar matahari atau debu.

2) Desain Struktur

Menurut Arifah A Riyanto (2003) yaitu suatu susunan garis, bentuk yang dipadukan menjadi suatu rancangan mode busana yang dapat berbentuk menjadi berbagai macam siluet (A, I, H, T, V, X, O, S / Bustier). “Desain struktur adalah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda, baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambaran suatu benda” (Widjiningih, 1982 : 1). Macam-macam Siluet adalah :

- a) Siluet A adalah busana yang bagian atas sempit sedangkan bagian bawah melebar.
- b) Siluet I adalah busana yang mempunyai garis luar lurus dari atas kebawah.
- c) Siluet H adalah busana yang mempunyai garis lurus dari atas kebawah ditengah dipotong oleh garis melintang (horizontal).
- d) Siluet S adalah busana yang mempunyai garis luar menyempit dibagian pinggang.
- e) Siluet Y adalah busana yang mempunyai garis luar bagian atas besar dan bagian bawah mengecil.
- f) Siluet L (Bustle Silhouette) yang membentuk bagian – bagian lebih menonjol (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986 :37).

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) ciri desain Struktur antara lain :

- a) Sesuai dengan fungsi yaitu sesuai dengan kesempatan pemakaian.
- b) Sesuai dengan struktur tubuh.
- c) Sesuai dengan aktifitas yang akan dilakukan.

Berdasarkan pengertian di atas, desain Struktur adalah desain yang terbentuk dari struktur atau bentuk dasar yang kemudian dapat menjadi suatu rancangan mode busana dengan berbagai siluet. Misalnya, gaun malam untuk wanita yang memiliki badan tinggi kurus dan ingin memunculkan kesan beriserta anggun dapat dirancang gaun dengan siluet A, dimana pada bagian dada diberi potongan empire dan terdapat ornamen ornament tambahan.

3) Desain Dekoratif

Menurut Arifah A Riyanto (2003) Desain Dekoratif yaitu suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain struktur baik sebagai hiasan saja maupun mempunyai fungsi ganda.” Desain dekoratif adalah suatu desain yang fungsinya mengisi unsur hiasan pada suatu bidang “(Oho Garha, 1980 : 38). Berdasarkan pengertian di atas, Desain Dekoratif adalah suatu desain yang dibuat sebaik dan seindah mungkin untuk membuat desain struktur menjadi bentuk hiasan dan mempunyai fungsi ganda, baik berupa motif (berbagai macam motif batik, bordir), melalui detail konstruksi atau material lain. Sifat desain dekoratif yaitu lebih dekat hubungannya dengan hiasannya. Jadi apabila hiasan tersebut dihilangkan akan mempengaruhi struktur desain busananya.

Ada 3 cara dalam mengerjakan desain dekoratif yaitu :

- a) Melalui warna dan pola atau motif kain
- b) Melalui detail konstruksi, dengan setikan pinggiran, lipit jarum kerutan dengan elastik atau benang karet, quilting, setikan kelim smok, dan menyambung (patchwork).
- c) “Dengan hiasan kelim atau menerapkan kain atau bahan yang lain pada permukaan struktur, misalnya bermacam-macam hiasan bisban, pita dan renda serta kancing “(Arifah A Riyanto, 2003 : 72). Contoh penerapan desain dekoratif terdapat pada kebaya modern yang memiliki dekoratif berupa bordir dengan berbagai bentuk motif.

c. Unsur dan Prinsip Desain

Dalam pembuatan desain busana harus juga memperhatikan unsur-unsur dan prinsip desain, sebab suatu desain akan terlihat lebih baik apabila antara unsur dan prinsip terjadi suatu kombinasi atau kesatuan yang selaras, sehingga desain busana yang diciptakan akan lebih mudah dipahami dan dianalisis oleh semua kalangan.

1) Unsur Desain

“Unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyusun suatu rancangan” (Sri Widarwati, 1993 : 7). “Pendapat lain ada yang mengatakan bahwa unsur desain atau elemen desain yaitu segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain” (Prati Karomah dan Sicilia S, 1986: 35). Pendapat lain ada juga yang mengatakan bahwa unsur desain adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan suatu desain busana yang unsur – unsur desain meliputi :

a) Garis

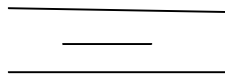
“Garis adalah penghubung dua buah titik” (Arifah A. Riyanto, 2003 : 28).” Garis adalah unsur yang dapat dipergunakan untuk mewujudkan emosi, dan dengan garis pula dapat menggambarkan sifat sesuatu”, (Widjiningih, 1982 : 3) “Garis merupakan unsur tertua yang digunakan manusia untuk mengungkapkan emosi atau perasaan “(Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982 : 8). Berdasarkan pengertian di atas, Garis adalah kumpulan dari titik yang mempunyai arah dan tujuan untuk

mengungkapkan emosi dan ekspresi. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) dalam desain busana unsur garis mempunyai fungsi sebagai berikut :

- (1). Membatasi bentuk strukturnya (siluet).
- (2). Membagi bentuk strukturnya dalam bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan mode.
- (3). Menentukan periode dari suatu busana (siluet).
- (4). Memberi arah dan pergerakan.

Dalam desain busana, garis mempunyai fungsi membatasi bentuk struktur atau siluet. Garis pada pakaian dapat terjadi karena model yang dibuat seperti garis hias, contoh garis empire, princess, garis yoke dan garis pada torso. Garis dapat dibedakan berdasarkan : arah, cara membuat dan bentuk. Berdasarkan arahnya garis dapat dikelompokkan menjadi .

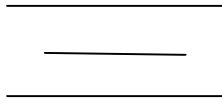
a) Garis vertikal



Gambar 2. Garis vertikal

Garis arah vertikal adalah garis memanjang. Garis ini mempunyai sifat kokoh, tinggi, kuat dan berwibawa. Garis arah vertikal juga mempunyai pengaruh terhadap si pemakai, yaitu dapat memberi kesan tinggi, langsing dan seimbang.

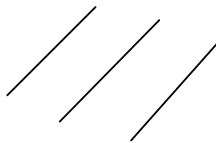
b) Garis horizontal



Gambar 3. Garis horisontal

Garis arah horizontal mempunyai sifat tenang, pasif dan stabil. Garis arah horizontal juga mempunyai pengaruh terhadap sipemakai, yaitu memberi kesan menggemukkan, melebarkan dan membesarkan. Garis horizontal cocok dipakai untuk orang dengan bentuk tubuh kurus tinggi. Apabila dipakai akan kelihatan lebih gemuk dan berisi.

c). Garis diagonal



Gambar 4. Garis diagonal

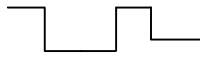
Garis diagonal adalah garis miring ke kiri atau ke kanan, mempunyai sifat bergerak, dinamis dan bervariasi sesuai derajat kemiringannya. Apabila derajat kemiringannya ke arah vertikal, maka akan memberi kesan meninggikan, demikian sebaliknya. Garis diagonal mempunyai pengaruh yang lembut, lincah dan gembira pada sipemakai. Garis diagonal dapat dipakai oleh orang kurus dan gemuk karena dapat memberi kesan meninggikan atau menggemukkan tergantung dari derajat kemiringannya. Selain berdasarkan arah, garis dapat dibedakan juga berdasarkan cara membuatnya. Garis berdasarkan cara

membuatnyadikelompokkan menjadi dua, yaitu : garis formal dan garis informal.Garis formal adalah garis yang dibuat secara resmi menggunakan alat gambar dan alat ukur.Garis formal memberi kesan tidakmencerminkan kepribadian sipembuat.

Garis informal adalah garis yang dibuat berdasarkan keinginan si pembuat tanpa alat ukur.Garis informal memberi kesanindividual sesuai kepribadian sipembuat.Garis juga dapat dibedakan berdasarkan bentuk. Garisberdasarkan bentuk dikelompokkan menjadi : Garis lurus, garis zigzag, garis bergerigi, garis berombak, garis lengkung, garis lingkardan garis bersengkelit.



Gambar 5.garis lurus



Gambar 6.garis zig-zag

Dari penjelasan tentang garis di atas jika diterapkan pada busana misalnya pada macam-macam garis leher yaitu garis leherbulat, garis leher V (segitiga), garis leher persegi, garis leher U, garis leher bentuk hati, garis leher bateau, garis leher off shoulder, garis leher Sabrina, garis leher décolleté, garis leher kamisol, garis leherstreples, garis leher cow. Dari macam-macam garis leher tersebutmempunyai fungsi yang berbeda-beda juga sesuai dengan jenis garis yang digunakan, misalnya garis leher U dapat berfungsi untuk memanjangkan leher jadi cocok digunakan pada

jenis leher yang pendek. Contoh untuk orang bertubuh pendek gemuk pantas menggunakan pakaian dengan motif garis vertikal.

b) Arah

Menurut Widjiningih (1982) arah dibagi menjadi tiga macam, yaitu :

- (1). Arah mendatar (horizontal), memberi kesan tenang, tentram, pasif.
- (2). Arah tegak lurus (vertikal), memberi kesan agung, stabil, kokoh, berwibawa.
- (3). Arah miring ke kiri dan ke kanan (diagonal), memberi kesan lincah, gembira, dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis. Kemudian menurut Sri Widarwati (1993) arah dibagi menjadi : Arah garis tegak lurus memberi kesan keluhuran, melangsingkan.
- (4). Arah garis lurus mendatar (horizontal) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan obyek.
- (5). Arah garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah.
- (6). Arah garis miring mengarah horizontal memberi kesan menggemukkan.
- (7). Arah garis miring mengarah vertikal memberi kesan melangsingkan.

Berdasarkan pengertian di atas, Arah adalah perwujudan dari suatu benda yang dapat dirasakan adanya arah tertentu dan bisa menimbulkan rasa ataupun kesan yang berbeda-beda.

c) Bentuk

Menurut Arifah A Ariyanto (2003) dalam sebuah desain busana akan didasarkan pada beberapa bentuk yang biasanya bentuk geometris atau bentuk lainnya, sebagai variasi pada figur seseorang atau pada busana. Jadi bentuk adalah suatu bidang maupun ruang yang terbentuk oleh adanya hubungan garis. Setiap benda mempunyai bentuk tersendiri menurut sifatnya. Bentuk dapat dibedakan menjadi dua, yaitu bentuk geometris dan bentuk bebas.

- (1). Bentuk geometris yaitu bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis-garis atau menggunakan alat-alat ukur. Bentuk – bentuk yang dibuat dengan garis lurus antara lain bentuk segiempat, segitiga, empat persegi panjang, trapesium dan lain – lain.
- (2). “Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk alam, misalnya bentuk bunga, daun, titik air, pohon-pohon dan lain-lain” (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986 :40).

Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume yang dibatasi oleh permukaan. Dalam pembuatan desain sebuah busana bentuk dibutuhkan untuk mendapatkan suatu desain karya baru, bentuk pada desain dapat diterapkan dalam bentuk saku, alam pembuatan desain sebuah busana bentuk dibutuhkan untuk mendapatkan suatu desain karya baru, bentuk pada desain dapat diterapkan dalam bentuk saku, kerah, lengan dan

sebagainya yang dapat divariasikan dengan berbagai macam bentuk. Contoh kemeja pria yang ada saku tempel pada bagian kiri depan.

d) Ukuran

”Ukuran merupakan panjang, lebar, luas, besar sesuatu”(Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1992 : 1098). Dalam desain ukuran sangat mempengaruhi besar kecilnya suatu benda. Dalam penggunaan ukuran sebaiknya menggunakan ukuran yang tepat, apabila menginginkan ukuran yang berbeda hendaknya disesuaikan dengan membandingkan dengan ukuran yang sebenarnya agar menghasilkan suatu ukuran yang seimbang. Pada desain busana ukuran tidak hanya terdapat dalam tubuh namun juga digunakan pada bagian – bagian dari busana. Misalnya orang yang memiliki badan besar jangan menggunakan kancing yang kecil pada pakaiannya, hal ini dilakukan supaya ukuran antara tubuh dengan kancing yang digunakan seimbang. Selain itu ukuran digunakan juga untuk menentukan panjang rok. Menurut Chodijah dan Wisri A Mamdy (1982) panjang rok terdapat 5 jenis, sedangkan Arifah A Riyanto (2003) panjang rok terdapat 6 jenis. Dari kedua pendapat di atas, panjang rok terdapat 6 jenis, yaitu :

- (1). Mikromini yaitu rok yang panjangnya sampai batas paha dan lebih pendek dari rok mini.
- (2). Mini yaitu rok yang panjangnya 10 – 15 cm di atas lutut.
- (3). Kini (knee) yaitu rok yang panjangnya sampai lutut.
- (4). Midi yaitu rok yang panjangnya 10 – 15 cm di bawah lutut.

(5). Maksi yaitu rok yang panjangnya di atas pergelangan matakaki.

(6). Longdress yaitu gaun yang panjangnya sampai ke lantai.

Dalam pengambilan ukuran ini, ukuran yang diambil harus tepat karena kesalahan pada saat mengukur akan mempengaruhi suatu disain yang diciptakan. Besar kecilnya ukuran pada sebuah busana harus diperhatikan keseimbangannya karena ukuran yang berbeda pada suatu disain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu disain, tetapi dapat pula menimbulkan ketidakserasian apabila ukurannya tidak sesuai. Ukuran digunakan untuk menentukan panjang pendeknya suatu garis dan bentuk, seperti panjang lengan, panjang rok, besar kecilnya blus dan lain-lain. Ukuran dalam sebuah desain busana harus diperhatikan karena akan mempengaruhi hasil akhir busana yang dibuat. Agar memperoleh suatu kesatuan ukuran harmonis baik kesatuan desain maupun si pemakai, maka diperlukan ukuran yang seimbang dan sesuai. Misalnya orang yang mempunyai bentuk tubuh pendek gemuk jika ingin memberi efek tinggi dan kurus maka menggunakan rok yang panjangnya sedikit di atas lutut dan blus yang sesuai dengan ukuran badan atau pas badan tetapi tidak ketat.

e) Nilai gelap terang.

“Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna itu mengandung hitam atau putih” (Chodiyah Wisri A Mamdy, 1982:16). Menurut Atisah Sipahelut (1991) Nilai gelap terang ditimbulkan oleh cahaya. Cahaya yang mengenai permukaan benda akan terlihat terang

dan cahaya yang tidak mengenai benda akan terlihat gelap. Sedangkan menurut Widjiningih (1982) Nilai gelap terang mempunyai bermacam-macam tingkatan jumlah gelap terang pada suatu desain. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang merupakan tingkatan warna yang menunjukkan ke arah putih (terang) atau ke arah hitam (gelap) yang disebabkan oleh cahaya yang mengenai suatu benda. Untuk sifat gelap digunakan warna hitam sedangkan untuk sifat terang digunakan warna putih (Sri Widarwati, 1993:10). Penggunaan unsur nilai gelap terang yang harmonis tergantung pada penempatan bidang yang baik, dan antarahubungan yang baik diantara bentuk-bentuk. Apabila bidang yang kecil berisi warna terang berada pada sebuah bidang yang lebih besar berwarna gelap akan tampak tidak harmonisannya. Nilai gelap terang sangat berpengaruh terhadap penciptaan suatu desain busana dan hasil akhir dari busana pada saat dibuat menjadi busana jadi karena nilai gelap terang merupakan salah satu sifat warna sehingga dapat mempengaruhi perasaan seseorang pada saat mengenakan busana. Jadi penerapan pada busana jika orang tersebut mempunyai badan kurus ingin memberi efek gemuk saat memakai busana maka pilihlah busana yang berwarna cerah atau terang seperti merah dan kuning atau warna-warna yang tidak mempunyai unsur warna hitam yang dominan.

f) Warna

Warna adalah spektrum yang terdapat didalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih), Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya

yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia (1992). Sedangkan menurut Atisah Sipahelut dan Petrus Sumadi, 1991:99) “Warna adalah unsur rupa yang paling mudah ditangkap oleh mata”. Berdasarkan pengertian diatas, Warna adalah sesuatu yang dapat mempengaruhi penglihatan yang disebabkan adanya pantulan cahaya.

Menurut Ernawati dkk (2008) teori warna dapat dikelompokkan menjadi :

- (1). Warna Primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok.

Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.

- (2). Warna Sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua

warna primer, warna sekunder terdiri dari orange, hijau dan ungu.

Warna orange merupakan hasil dari pencampuran warna merah dan warna kuning. Warna hijau merupakan pencampuran dari warna kuning dan biru. Warna ungu adalah hasil pencampuran merah dan biru.

- (3). Warna Intermediet, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2. Ada enam macam warna intermediet yaitu :

- (a) Kuning hijau adalah pencampuran warna kuning ditambah hijau atau dua bagian kuning ditambah satu bagian biru.

- (b) Biru hijau adalah hasil pencampuran warna biru ditambah hijau atau dua bagian biru ditambah satu bagian kuning.

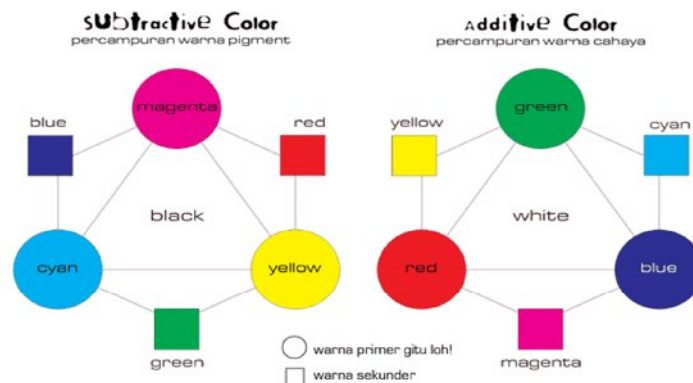
- (c) Biru ungu adalah hasil pencampuran warna biru dengan ungu atau pencampuran dua bagian biru dengan satu bagian merah.
 - (d) Merah ungu adalah hasil dari pencampuran warna merah dengan ungu atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian biru.
 - (e) Merah orange adalah hasil pencampuran merah dengan orange atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian kuning.
 - (f) Kuning orange adalah hasil pencampuran kuning dengan orange atau pencampuran dua bagian kuning dan satu bagian merah.
- (4). Warna Tertier, warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah, tertier kuning.
- (5). Warna Kwartir, warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna kwartir ada tiga yaitu kwartir hijau, kwartir orange, kwartir ungu.

Dalam dunia Fashion warna memegang peranan yang sangat penting, sama pentingnya dalam pemilihan garis dan tekstur. Pemilihan warna dalam busana harus disesuaikan dengan kondisi tubuh seseorang. Selain itu warna juga bisa

mengungkapkan karakter seseorang. Menurut Sadjiman Eddi Sanyoto dalam blog teori warna kejadiannya warna dibagi menjadi dua macam yaitu (<http://bougexhibition.blogspot.com/2007/02/teoriwarna.html>):

a). Warna additive

Warna additive adalah warna – warna yang berasal daricahaya dan disebut spectrum. Warna pokok additive adalahmerah (red), hijau (green), dan biru(blue). Campuran warnacahaya merah dan hijau, menghasilkan nuansa warna kuningatau orange.Campuran hijau dan biru menghasilkan nuansa cyan, sedangkan campuran merah dan biru menghasilkan nuansaungu dan magenta.Campuran dengan proporsi seimbang dariwarna additif primer menghasilkan nuansa warna kelabu jikaketiga warna ini di campuran penuh, maka hasilnya adalah warna putih.Ruang warna/model warna yang dihasilkan disebut dengan RGB (red, green, blue).



Gambar 7.Campuran Warna Additive.

b). Warna subtraktif

Warna subtraktif adalah warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen.Campuran kuning dan cyan menghasilkannuansa warna hijau; campuran kuning dengan magentamenghasilkan nuansa warna merah, sedangkan campuranmagenta dengan cyan menghasilkan nuansa biru. Dalam teori, campuran tiga pigmen ini dalam ukuran yang seimbang

akan menghasilkan nuansa warna kelabu, dan akan menjadi hitam jika ketiganya di satukan secara penuh, tetapi dalam praktek hasilnya cenderung menjadi warna kotor kecoklatan. Oleh karena itu, seringkali dipakai warna keempat, yaitu hitam, sebagai tambahan dari cyan, magenta dan kuning. Ruang warna yang dihasilkan lantas disebut dengan CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black). Hitam disebut dengan "K" (key) dari istilah "key plate" dalam percetakan (plat cetak yang menciptakan detail artistik pada gambar, biasanya menggunakan warna tinta hitam).

Menurut Ernawati dkk (2008) warna menurut sifatnya dapat dibagi atas 3 bagian yaitu :

(1). Sifat panas dan dingin

Warna-warna panas adalah warna yang berada pada bagian kiri dalam lingkaran warna, yang termasuk warna panas adalah warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin.

(2). Sifat terang dan gelap

Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan value warna. Untuk mendapatkan value ke arah yang lebih tua dari warna aslinya disebut dengan shade, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut tint, dilakukan dengan penambahan warna putih.

(3). Sifat terang dan kusam

Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam. Untuk menambah suatu desain menjadi lebih indah, maka penggunaan warna tidak hanya satu macam saja namun dapat dikombinasikan menjadi beberapa warna. Menurut Ernawati (2008) kombinasi warna dapat dibagi menjadi enam yaitu :

- (1). Kombinasi monokromatis atau kombinasi satu warna adalah kombinasi satu warna dengan value yang berbeda. Misalnya merah muda dengan merah, hijau muda dengan hijau tua.
- (2). Kombinasi analogous yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan merah keorenan, hijau dengan biru kehijauan, dan lain-lain.
- (3). Kombinasi warna komplementer yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan hijau, biru dengan orange, dan kuning dengan ungu.
- (4). Kombinasi warna split komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna. Misalnya kuning dengan merah keunguan dan biru keunguan.

(5). Kombinasi warna double komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Misal kuning orange dan biru ungu.

(6). Kombinasi warna segitiga yaitu kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam lingkaran warna. Misalnya merah, kuning dan biru, orange, hijau dan ungu. Dari pengertian di atas warna sangat berpengaruh terhadap desain suatu busana karena dengan warna busana yang diciptakan dapat terlihat lebih indah dan warna juga sangat berpengaruh terhadap perasaan sipemakai busana. Penerapan pemilihan warna pada desain misalnya penggunaan warna-warna cerah seperti merah, kuning, jingga lebih sesuai untuk orang yang mempunyai bentuk badan kurus, jadi untuk orang yang mempunyai badan gemuk jangan memilih busana yang mempunyai warna cerah tetapi lebih baik menggunakan busana yang mempunyai warna gelap lebih dominan.

(4) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Tekstur permukaan benda tersebut antara lain: kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (transparan), (Sri Widarwati, 1993 : 14). Sedangkan menurut Widjiningasih (1982 : 5) Tekstur adalah sifat permukaan garis, bidang maupun bentuk. Berdasarkan pengertian di atas, tekstur adalah sesuatu

permukaan benda yang memiliki sifat lembut, halus, kasar, kaku, tebal, tipis, tembus terang dan sifat ini dapat diraba dan dilihat. Menurut Arifah A Riyanto (2003) macam-macam teksturantara lain :

(a). Tekstur kaku

Dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang, tapi akanmenampakkan seseorang kelihatangemuk.

(b). Tekstur kasar dan halus

Tekstur kasar memberi kesan lebih gemuk, sedangkan bahan halus atau lembut tidak mempengaruhi kesan ukuranbadan, asal tidak mengkilat.

(c). Tekstur mengkilap dan kusam

Tekstur yang mengkilap memberi efek kelihatan lebih gemuk, sedangkan tekstur yang kusam dapat memberi kesanlebih kecil.

(d). Tekstur tembus pandang

Tekstur tembus pandang kurang bisa atau kurang sempurnamenutupi bentuk badan.

(d). Tekstur lemas

Tekstur lembut dan lemas sesuai untuk mode dengan kerutkerutdraperi dapat memberi efek luwes.Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa teksturmempunyai peran yang sangat penting dalam pemilihan suatu busanakarena tekstur

dari busana tersebut dapat memberi kesan yang berbeda pada si pemakai dan terhadap jatuhnya busana pada badan model saat dipakai. Berdasarkan pengertian di atas, tekstur adalah sifat permukaan yang dapat dilihat juga dapat dirasakan, sifat-sifat permukaan tersebut antara lain lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (transparan), misalnya terdapat pada bahan busana, motif busana, hiasan busana dan aksesoris. Contoh penerapan pada busana misalnya gaun dengan tekstur bahan mengkilat akan memberi kesan menggemakan sehingga lebih cocok digunakan pada orang dengan bentuk tubuh kurus.

2) Prinsip Desain

“Prinsip-prinsip desain adalah cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu” (Sri Widarwati 1993 : 15). Prinsip-prinsip desain adalah :

a) Harmoni

Harmoni menurut Sri Widarwati (1993) adalah kesatuannya antara unsur desain. Menurut Widjiningih (1982) harmoni ialah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982) harmoni adalah asas yang mencerminkan kesatuan susunan obyek dan ide-ide. Jadi harmoni merupakan suatu kesatuan dari unsur suatu obyek dan ide-ide. Dari

pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa harmoni adalah kesatuan unsur-unsur desain dalam seni yang menimbulkan kesan adanya keharmonisan melalui pemilihan susunan obyek serta ide-ide. Sehingga dari beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa untuk menimbulkan kesan adanya keselarasan melalui pemilihan atau susunan obyek serta ide-ide. Misalnya penerapan prinsip keselarasan warna pada busana yaitu apabila memakai rok dan blus, pilihlah warna rok yang netral seperti hitam, putih atau abu-abu yang dapat dikombinasikan blus dengan semua warna contohnya rok hitam dengan blus biru.

b) Keseimbangan (Balance)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) keseimbangan adalah pengelompokan bentuk, warna, dan garis yang dapat menimbulkan perhatian yang sama antara kiri dan kanan atau terpusat pada salah satu sisi. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) Keseimbangan adalah pengaturan, penyusunan unsur-unsur desain pada busana secara baik sehingga tampak seimbang pada si pemakai, asas ini digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Keseimbangan merupakan prinsip desain yang paling banyak menuntut kepekaan perasaan. Cara memperoleh keseimbangan yaitu

(1). Keseimbangan Simetris (formal balance)

Yaitu keseimbangan yang dapat dicapai dengan bentuk atau garis atau warna antara ketiga macam atau yang antarsebelah kiri dan kanan sama jaraknya dari pusat (tengah) busana tersebut.

(2). Keseimbangan Asimetris (informal balance)

“Yaitu dapat dicapai dengan bentuk atau garis, atau warna, atau ketiganya yang antara sebelah kiri dan kanan berbedajaraknya dari pusat suatu mode busana”(Arifah A Riyanto, 2003 : 51)

Berdasarkan pengertian di atas, Keseimbangan adalah pengorganisasian maupun pengelompokan dari bentuk, garis, warna maupun tekstur yang dapat menimbulkan perhatian yang sama dari berbagai sisi, kanan, kiri, atas maupun bawah ataupun terpusat pada satu sisi saja. Penerapan pada busana misalnya busana kerja memakai keseimbangan formal atau simetris contohnya kemeja, celana dan blus dimana meskipun ada hiasan busana seperti renda antara bagian kanan dan kiri busana sama.

c) Proporsi (perbandingan)

Proporsi pada suatu desain busana yaitu cara menempatkan unsur –unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan atau bidang pada suatu mode busana (Arifah A Riyanto, 2003 : 52). Menurut Sri Widarwati

(1993) Proporsi adalah unsur-unsur pada desain busana sehingga tercapai keselarasan yang menyenangkan. “Proporsi merupakan hubungan satu bagian dengan bagian yang lain dalam satu susunan “(Widjiningih, 1982 : 13). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Proporsi adalah cara menempatkan bagian busana pada desain busana dalam suatu kesatuan yang selaras. Menurut Widjiningih (1982) untuk memperoleh proporsi yang baik harus memperhatikan beberapa hal yaitu :

- (1). Mengetahui cara menciptakan hubungan yang baik supaya memperoleh susunan yang menyenangkan
- (2). Harus dapat membuat perubahan dalam rupa sesuai dengan yang diinginkan supaya memperoleh ukuran dan bentuk yang baik
- (3). Mempertimbangkan sesuatu agar dapat dikelompokkan bersama-sama dengan baik

Dalam desain busana perbandingan digunakan untuk menunjukkan satu bagian dengan bagian yang lain dalam busana yang akan diciptakan. Penerapan prinsip perbandingan pada busana dapat dengan membandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna dan motif. Misalnya rok yang bermotif dengan blus polos, atau kebalikannya yaitu blus bermotif bunga dengan rok polos, dengan perbedaan motif ini membuat busana lebih baik karena tidak kontras antara motif bunga dengan polos.

d) Irama

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) Irama adalah suatu pandangan yang teratur pada busana dengan merangkai unsur garis, bentuk, warna dan bahan menjadi suatu busana yang indah sehingga mata bergerak dari satu unsur ke unsur yang lain secara teratur dan menimbulkan perasaan yang menyenangkan. Menurut Sri Widarwati (1993 : 17) “Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain. Irama pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari satu bagian ke bagian lainnya yang dapat dirasakan dengan penglihatan. Bila pandangan mata pada suatu desain itu teratur, maka pergerakan mata yang teratur itulah yang disebut birama” (Arifah A Riyanto, 2003 : 57). Berdasarkan pengertian di atas, Irama adalah pergerakan suatu bagian ke bagian lain dalam satu desain. Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana yaitu :

(1). Pengulangan

Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda – renda dan kancing yang membentuk jalur.

(2). Radiasi

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi. Garis – garis radiasi pada busana terdapat pada kerut – kerut yang memancar dari garis lengkung.

(3). Peralihan Ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau gradation.

(4). Pertentangan

“Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit – lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain berkotak – kotak atau lipit – lipit juga merupakan contoh pertentangan” (Sri Widarwati, 1993:17-21).

Dari beberapa pengertian di atas irama sangat diperlukan dalam suatu desain busana terutama busana yang memerlukan kreasi – kreasi yang artistik seperti busana pengantin dan busana pesta. Penerapan prinsip irama pada busana misalnya pengulangan terhadap garis hias, garis hiasan, lipit-lipit, motif, warna dan lain - lain. Contoh apabila ingin memakai rok dengan kerutan pada bagian pinggang seperti memakai benang elastis sehingga lentur dapat

mengkombinasikan dengan memakai blus yang mempunyai lengan pendek dengan kerutan pada bagian bawah lengan.

5) Pusat Perhatian (Center Of Interest)

Menurut Arifah A Riyanto (2003) Pusat perhatian pada desain busana adalah suatu bagian dari busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian yang lainnya atau pusat perhatian. "Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari sisi pemakaian" (Sri Widarwati, 1993 : 21). Berdasarkan pengertian di atas, pusat perhatian adalah suatu bagian busana yang menarik dimana dapat memberi kesan atau karakter pada suatu desain busana sehingga pandangan terfokus hanya pada satu titik saja. Penerapan pada busana misalnya jika orang mempunyai pinggang yang bagus dan ingin memperlihatkannya dapat dengan menambah belt dengan gesper yang besar dan mencolok agar menjadi pusat perhatian.

d. Teknik Penyajian Gambar

Dalam membuat desain busana, desain yang dibuat harus dapat membawa pesan dari perancangannya. Sehingga orang lain dapat memahami desain tersebut. Dalam menampilkan desain tersebut

sebaiknya menggunakan desain yang ideal, proporsional dan menarik. Untuk dapat menghasilkan desain yang ideal, proporsional dan menarik, perlu menerapkan teknik penyajian.

Teknik yang digunakan untuk menyajikan desain busana meliputi :

1). Sketsa Desain (Design Sketching)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) Yaitu suatu desain untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran perancang yang dituangkan pada kertas secara spontan atau secepat mungkin. Menurut Sri Widarwati (1996) Sketsa desain adalah pengembangan ide-ide yang diterapkan pada kertas secepat mungkin. Menurut Sri Widarwati (1996) Ada beberapa cara dalam membuat desain sketsa sebagai berikut :

- a) Dapat langsung dituangkan dalam kertas.
- b) Gambar sketsa harus jelas, tidak dengan rincian yang tidak berguna.
- c) Dalam kertas Sketsa digambar semua detail bagian seperti kerah, lengan saku dan hiasan lainnya.
- d) Pengembangan gambar dikerjakan pada kertas yang sama.
- e) Sikap atau pose lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain
- f) Gambar tidak dihapus apabila timbul ide baru, melainkan mulai dengan desain baru

g) Memilih desain yang sesuai

2). Sketsa Produksi (Production Sketching)

“Yaitu suatu desain sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi dalam suatu usaha garmen” (Arifah A Riyanto, 2003 : 139). Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004) Sketsa Produksi merupakan desain busana yang ditampilkan dengan jelas. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1996) Sketsa Produksi adalah sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi. Adapun fungsi sketsa produksi yaitu memberikan keterangan bukan untuk memberi kesan. Berdasarkan pengertian di atas, Sketsa Produksi adalah desain busana yang disusun sedetail mungkin yang dibuat untuk tujuan produksi dalam suatu usaha.

3) Desain Presentasi (Presentation Drawing)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) yaitu desain busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang, yang ditujukan kepada pelanggan. Menurut Porrie Muliawan (2003) Desain Presentasi adalah desain yang dibuat untuk pembuatan busana secara perorangan. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1996) Desain Presentasi adalah sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan. Menurut Porrie Muliawan (2003) penyajian desain presentasi dibagi menjadi 4, yaitu :

a) Proporsi tubuh digambar lengkap dengan tinggi tubuh $8\frac{1}{2}$ atau $9x$ tinggi kepala

- b) Garis desain dibuat jelas
- c) Gambar desain dilengkapi detail busana yang baik
- d) Penyelesaian gambar berwarna menurut warna bahan

Berdasarkan pengertian di atas, Desain Presentasi adalah desain mode busana yang dibuat untuk memproduksi busanaperorangan yang ditunjukkan kepada pelanggan baik dari segiwarna corak maupun bahannya. Gambar yang disajikan sederhana, lengkap dan mudah dipahami.

4) Desain Ilustrasi (Fashion Illustration)

“Yaitu cara menggambar desain busana dengan menggunakan proporsi tubuh lebih panjang, biasanya lebihpanjang pada kaki yaitu pada umumnya untuk dewasa mengambilukuran 8 (delapan) kali tinggi kepala, sedangkan untuk fashionilustration akan mengambil 9 (sembilan) atau 10 (sepuluh) kali tinggi kepala, bahkan bisa sampai 12 (dua belas) kali tinggikepala" (Arifah A Riyanto, 2003 : 146). Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004) Desainilustrasi adalah desain busana yang tidak menampilkan detailbusana dengan jelas, tetapi lebih menekankan kepada jatuhnya bahan pakaian pada tubuh, siluet, keindahan dan keluwesandesain. Sedangkan menurut Porrie Muliawan (2003) Desainilustrasi adalah desain yang dibuat untuk promosi barang-barangbusana.

Berdasarkan pengertian di atas, Desain Ilustrasi adalah suatu caramenggambar atau mengilustrasikan desain busanadengan menggunakan proporsi tubuh yang lebih panjang, digunakan untuk sarana

promosi barang-barang busana dan busana yang digambar tidak detail pada bagian-bagian busana.

5) Desain Tiga Dimensi (Three Dimension Drawing)

Menurut Sri Widarwati (1996) desain tiga dimensi merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya. Sedangkan menurut Porrie Muliawan (2003) Desain tiga dimensi merupakan sarana untuk promosi suatu tekstil. Dibuat dalam 3 (tiga) kenampakan atau tiga dimensi.

Jadi gambar tiga dimensi adalah suatu sajian gambar yang dibuat dalam bentuk yang sebenarnya dengan ukuran ilustrasi. Sehingga bentuk sesungguhnya bisa dilihat dari tiga sisi, bagian depan, bagian sisi kanan, dan bagian sisi kiri.

Menurut Sri Widarwati (1996) langkah-langkah menggambar 3 dimensi yaitu :

- a) Menggambar desain busana lengkap diatas proporsi tubuh.
- b) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- c) Memotong pada bagian – bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- d) Menggunting bahan sesuai dengan busana ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.

- e) Menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawahrok dan melengkapinya dengan model.
- f) Memberi lem pada bagian – bagian yang nantinya tertutup bahan.
- g) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian memberi lem pada bagian yang buruk.
- h) Memasukkan sejumlah kapas pada bagian-bagian tertentu, seperti pada bagian dada agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik.
- i) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan menampilkan sajian gambar pada bagian yang buruk.

Pada desain tiga dimensi ini desain dibuat tampak nyata karena menggunakan bahan tekstil sebagai bahan utamanya. Agar mencapai hasil yang baik, hendaknya mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan dalam teknik penyajian gambar tiga dimensi.

F. BUSANA PESTA

1. Pengertian Busana Pesta

“Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta “(Enny Zuhni Khayati, 1998 : 3).

Menurut Prapti karomah Dan Sicilia Sawitri(1998 : 9 - 10). Ciri – ciri busana pesta antara lain :

- a. Tidak ada produksi massal
- b. Membutuhkan waktu dalam pengerjaan yang sedikit lama
- c. Tidak mutlak atas dasar pesanan dapat juga sebagai koleksi dengan tujuan promosi.
- d. Dikerjakan oleh beberapa ahli, misalnya designer, ahli pola, ahli jahit, ahli gambar, dan ahli tekstil.

- e. Tidak mutlak berbentuk busana pesta yang mewah dan glamour yang terbuka tetapi dapat pula berbentuk busana kerja.”
- f. Biaya pembuatan biasanya lebih tinggi daripada pembuatan busana biasa karena biasanya busana pesta bersifat semi tailoring.

Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi hari, pesta siang hari, maupun malam hari. Busana pesta dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Teknik jahit dan penyelesaiannya menggunakan teknik halus dan bahan yang digunakan adalah bahan yang berkualitas. Berdasarkan pengertian di atas, Busana pesta adalah busana yang dibuat secara istimewa dari bahan yang bagus dan hiasan yang menarik dan digunakan pada kesempatan pesta.

2. Penggolongan Busana Pesta

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta dapat digolongkan berdasarkan :

a. Waktu Pemakaian Busana pesta malam

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah. Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) busana pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita. Untuk warna digunakan warna

gelap atau mencolok, berkilau dengan tenunan benang emas atau perak. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan pada malam hari dengan bahan dan warna yang lebih mewah dibandingkan dengan pesta pagi dan sore.

b. Sifat

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada saat resmi, busana masih sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi tetap terlihat mewah.

Jadi busana pesta malam resmi adalah busana pesta yang dipakai pada waktu pesta malam hari dimana acaranya bersifat resmi, dengan busana yang rapi dan sopan. Untuk bahannya digunakan bahan yang berkilau.

1). Karakteristik Busana Pesta

Menurut Chodiyah (1982) bahan yang biasa digunakan untuk busana pesta biasanya dari bahan yang berkualitas tinggi dengan perhiasan lengkap sesuai dengan busananya sehingga kelihatan istimewa.

3. karakteristik pemakai

“Pemilihan busana dapat dikatakan baik dan serasi jika sesuai dengan kesempatan pemakai, karakter sipemakai, dan trend mode. Menurut Arifah A. Riyanto (2003:148) “ seorang dalam berbusana yang pasti tidak lepas dari estetika busana karena berkaitan dengan pemilihan warna,

corak model yang dipilih untuk seseorang atau dirinya agar terlihat serasi seseorang perlu menyadari tentang kondisi badannya apakah ia termasuk dalam orang yang langsing, gemuk atau kurus. Berikut ini karakteristik pemakai sesuai dengan bentuk tubuh yaitu :

1. Bentuk tubuh

Bentuk tubuh manusia tidaklah sama satu dengan yang lainya, perbedaan tersebut disebabkan oleh perkembangan biologis serta tingkat umur. Oleh karena itu mengenai karakteristik bentuk tubuh merupakan hal penting dalam pembuatan sebuah busana yang dikenakan dapat sesuai dengan bentuk tubuh pemakainya.

Berikut ini bentuk tubuh Tinggi kurus

Seseorang dengan bentuk tubuh tinggi kurus dapat menggunakan busana dengan hiasan lipit – lipit atau pada bagian bahu terdapat klep sehingga dapat memberi kesan seimbang pada pemakainya.

a. Usia

Menurut kamus bahasa indonesia (1990 : 908) “usia adalah lama seseorang hidup”. Usia seseorang sangat menentukan dalam pemilihan busana, karena tidak semua busana sesuai untuk semua jenis umur. Perbedaan tersebut tidak hanya terletak pada desain busana, tetapi juga pada bahan busana, warna, serta motif bahan. Berikut ini merupakan penggolongan usia busana yang di kenakan oleh remaja :

Remaja (12-22 Tahun)

Busana untuk remaja sebaiknya menggunakan tekstur dan bahan sedang serta corak polos atau bercorak garis, kotak, atau bunga.

2. Warna Kulit

Warna kulit merupakan hal yang perlu diperhatikan berikutnya dalam pemilihan busan agar busana yang dikenakan sesuai dan serasi.

Berikut ini merupakan macam – macam warna kulit menurut Rostmailis (2005) salah satunya yaitu

Warna kulit gelap dapat mengenakan busana berwarna tanah yang lembut. Hindari mengenakan busana dengan warna kontras dan mencolok pada kulit karena dapat memberi kesan kulit terlihat lebih gelap.

3. Kepribadian

Kepribadian merupakan suatu hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan busana karena kepribadian dapat menunjukkan karekter sifat seseorang. Terdapat beberapa tipe kepribadian yang sangat berpengaruh dalam pemilihan busan salah satunya yaitu :

Tipe feminin

Seseorang dengan tipe feminin memiliki sifat, lemah lembut, pemalu dan penyendiri. Seseorang dengan tipe ini dapat mengenakan busana bergaris lengkung. Sedangkan warna busana yang sesuai adalah warna buram misalnya warna merah di campur dengan warna abu – abu akan menjadi warna merah buram. Tekstur dan motif bahan yang sesuai

yaitu tekstur yang lembut, halus dan ringan serta motif berukuran kecil.

4. Kesempatan pakai

Setiap pemakaian busana harus disesuaikan dengan kesempatan pakainya hal ini dikarenakan setiap jenis busana mempunyai ciri tersendiri serta bahan yang digunakan pun berbeda – beda. Menurut chodiyah, (1981) jenis busana berdasarkan kesempatan pakai dapat dibedakan menjadi beberapa. Salah satunya yaitu :

Pesta

Pada kesempatan pesta dapat mengenakan busana dengan desain lebih variatif dibandingkan dengan busana yang bagus serta hiasan yang menarik sehingga terlihat istimewa. Bahan busana untuk kesempatan ini misalnya Beledu, chiffon, sutra dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pemakai sangat penting dalam pembuatan busana agar busana yang dibuat sesuai dengan pemakai serta nyaman saat dikenakan misalnya seseorang dengan bentuk tubuh gemuk dapat mengenakan busan bergaris memanjang sehingga dapat memberi kesan merampingkan.

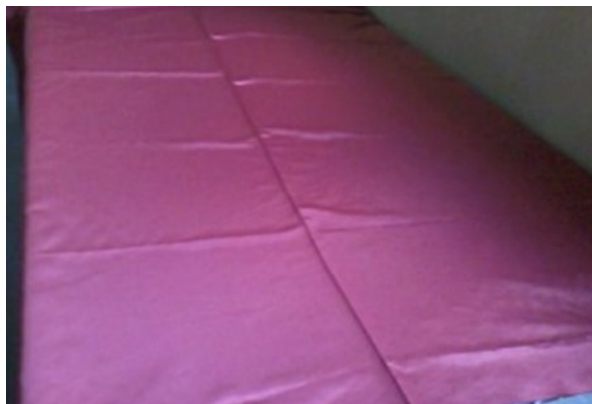
G. BAHAN BUSANA

1. Bahan Busana Muslimah

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus dan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Sedangkan Sri Widarwati (1993), dan bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain : beledu, kain renda, lame, sutra, lurik dan sebagainya.. bahan lain yang dapat digunakan untuk membuat busana pesta muslimah salah satunya adalah lurik karena tidak transparan. Oleh karena itu penyusun menggunakan tiga bahan yaitu lurik, satin dan kulit kayu.

Satin adalah jenis kain yang ditenun dengan menggunakan teknik serat filamen sehingga memiliki ciri khas permukaan yang mengkilap dan licin. Bagian dalam atau belakang permukaan satin sebaliknya tidak licin dan tidak mengkilap.

(wikipedia.org/wiki/Satin)



Gambar 8. Kain satin

Kain lurik dalam bahasa Jawa kuno lorek berarti lajur atau garis, belang dan dapat juga berarti corak. Karena itulah mengapa di Jawa Tengah dan Jawa Timur kain tenun bercorak lajur ini akhirnya dikenal dengan nama lurik.

Beberapa motif dasar lurik adalah : corak garis-garis searah panjang sehelai kain, disebut dengan istilah lajuran (1), garis-garis yang searah lebar kain disebut dengan istilah pakan malang (2), sedangkan lurik dengan corak kecil-kecil disebut cacahan (3).

Di daerah Parahyangan dan Madura, kain lurik disebut juga kain poleng yang berarti kain belang-belang. Kini istilah kain poleng lebih dikenal sebagai kain kota-kotak hitam putih yang dipercaya dapat menolak bala (bangun tolak). Sedangkan kain lurik polos dikenal dengan nama polosan. Khususnya di daerah Solo – Yogya kain lurik ditenun dengan teknik amanan wareg, yang berarti anyaman datar atau polos. Dilihat dari teknik pengerjaannya sebetulnya teknik ini sangat sederhana, tetapi ketrampilan dan kejelian dalam memadukan warna serta tata susunan kotak dan garis yang serasi dan seimbang akan menghasilkan kain lurik yang indah dan mengagumkan.

Sebagaimana kain-kain lain di nusantara, kain lurik juga sarat dengan makna. Lurik tak dapat dipisahkan dengan kepercayaan dan ikut mengiringi berbagai upacara agama, ritual dan adat sepanjang daur kehidupan manusia.

Filosofi dan makna sehelai lurik biasanya tercermin dalam motif dan warna lurik. Ada corak-corak yang dianggap sakral yang memberi tuah, ada yang memberi nasehat, petunjuk dan juga harapan. Semuanya tercermin dalam corak ragam hias yang kita kenal dengan istilah motif (makna motif sehelai lurik).

Sedangkan daur kehidupan manusia mulai dari lahir sampai meninggal diibaratkan dengan putaran empat penjuru mata angin yang bergerak dari Timur ke Selatan dengan melalui Barat menuju ke Utara. Keempat penjuru mata angin ini dalam bahasa Jawa disebut dengan istilah mancapat. Dalam kaitan ini, setiap mata angin dilambangkan dengan simbol-simbol warna (makna warna sehelai lurik). Gambar lurik dibawah ini di beli di KAMATEX “ PRASOJO” beralamatkan di pencil, pandan, klaten.jln. Raya pedan.karang dowo.Km 5. Telp (0272) 897147 / Fex :897319



Gambar 9. Kain lurik

Kain kulit kayu dipakai masyarakat Nusantara sebelum mengenal tenun dan kain impor. Masih ada sekira empat tahapan lagi untuk mengubah kulit kayu menjadi sebuah kain yang halus. Kulit kayu masih

harus dicuci, direbus, dan dibungkus dengan daun –biasanya daun pisang– agar serat kulit menjadi halus. Usai dibungkus lalu disimpan di tempat lembab selama tiga hari, atau tiga minggu tergantung bahan kulit kayunya. Setelah itu, kulit kayu dipukul lagi dengan ike. "Ini tahapan untuk menyatukan lembaran kulit kayu supaya menjadi sebuah kain siap pakai. Proses pembuatan kain kulit kayu terbilang cukup sederhana. Dan gambar kulit kayu dibawah ini adalah kulit kayu yang sudah di olah dan siap di gunakan.



Gambar 10. Kulit kayu

2. Perancangan Bahan dan Harga

“Merancang bahan adalah merancang seberapa cukupnya bahan yang diperlukan untuk suatu model tertentu sekaligus dapat mengetahui letak potongan-potongan yang diperlukan sesuai dengan modelnya” (Nanie Asri Yulianti, 1990 : 22). Sedangkan menurut Djati pratiwi (2001 : 79), “rancangan bahan dan harga adalah memperkirakan banyaknya

keperluan atau kebutuhan bahan pokok dan bahan pembantu serta biaya untuk mewujudkan sebuah busana”.

Keuntungan yang dapat diperoleh dari merancang bahan dan harga adalah; (a) Mengetahui banyaknya bahan yang diperlukan untuk membuat busana; (b) Lebih efektif dan efisien dalam meletakkan pola pada bahan sebenarnya; (c) Menghemat waktu dalam meletakkan pola; (d) Kecil kemungkinan salah serat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa merancang adalah proses perancangan untuk membuat suatu busana sehingga dapat diketahui seberapa banyaknya bahan dan perkiraan biaya yang diperlukan dalam pembuatan suatu busana.

H. HIASAN BUSANA

1. Desain Hiasan Busana

“Desain hiasan adalah desain untuk memperindah desain strukturnya” (Sri Widarwati, 2000 : 1). Menurut Widjiningasih (1982: 1), “desain hiasan busana atau *decorative design* adalah desain yang berfungsi untuk memperindah permukaan suatu benda (busana) sehingga terlihat lebih menarik”. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 17), “*garniture*/ hiasan busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihasilkan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai atau *value* yang tinggi, terutama nilai keindahannya”.

Macam-macam hiasan busana menurut Enny Zuhny Khayati (1998: 18) yaitu; (a) Hiasan dari benang, macam tusuk hias, sulaman, renda benang

dan bordir; (b) Hiasan dari kain, macam saku, klep, detail busana, pita dan origami tekstil; (c) Hiasan dari logam, macam kancing, ritsleting dan gesper; (d) Hiasan dari kayu; (e) Hiasan dari plastik; (f) Macam-macam renda; (g) Hiasan istimewa seperti *Gim*, *Ribbing*, *Breading*, *Prada* dan Manik-manik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, desain hiasanbusana adalah segala sesuatu yang menghiasi busana dengan pemilihan dan penempatan hiasan yang tepat agar terlihat menarik. Desain hiasanbusana merupakan bagian-bagian dalam bentuk busana yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain busana.

2. Desain Pelengkap Busana

“Pelengkap busana adalah sesuatu yang dipakai untuk melengkapi dalam busana baik yang bersifat praktis atau untuk menambah keindahan saja” (Prapti Karomah, 1990 : 1). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy(1982), “pelengkap busana adalah semua yang ditambahkan pada busana setelah mengenakan gaun, rok, dan blus, kain, dan kebaya, dan lain-lain”. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005:40), “pelengkap busana merupakan benda-benda yang dipakai sebagai penambahan cantik/indah, baju (gaun, rok, dan blus) yang dipakai seseorang”.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003:1) pelengkap busana digolongkan menjadi dua, yaitu; (a) *Accessories* adalah, pelengkap busana yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah nilai estetis atau keindahan busana si pemakai, misalnya: kalung, gelang, bando, bros, giwang dan

sebagainya; (b) *millineries*, adalah pelengkap busana yang memiliki fungsi ganda selain fungsi pokok yang ada pada barang tersebut, misalnya: ikat pinggang, jam tangan, tas dan sebagainya.

Sedang menurut Sri Widarwati (2000 : 33), pelengkap busana dapat di bagi menjadi 2 bagian menurut fungsinya yaitu; (a) Pelengkap busana praktis, memiliki fungsi untuk memperindah penampilan tetapi mempunyai fungsi khusus untuk melindungi tubuh si pemakai, misalnya: sepatu, topi, kaca mata, arloji dan lain-lain; (b) Pelengkap busana estetik, berfungsi memperindah busana yang dikenakan, misalnya: perhiasan, kalung, cincin, gelang, anting-anting, bros dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, pelengkap busana adalah segala sesuatu yang digunakan untuk melengkapi busana baik yang bersifat praktis atau estetik untuk menambah keindahan suatu busana.

I. POLA BUSANA

a. Pengambilan ukuran

Untuk menggambar pola konstruksi dengan sistem apapun yang digunakan, memerlukan berbagai macam ukuran yang diperlukan serta cara pengambilan ukuran. Menurut Porrie Muliawan (2003:78,156), ukuran-ukuran dalam pembuatan busana diantaranya.

1) Ukuran Pola Badan.

a) Lingkar leher

Diukur sekeliling batas leher dan badan dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.

b) Lingkar badan

Diukur sekeliling badan atas yang terbesar melalui puncak payudara, kemudian ke ketiak terus ke belakang. Letak meteran di belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak, diukur pas dahulu kemudian ditambah 4 cm atau 4 jari.

c) Lingkar pinggang

Diukur dari sekeliling pinggang (pas dahulu), kemudian ditambah 1 cm atau 1 jari. Tambahan ini untuk pola badan atas, tetapi untuk celana boleh kurang 1 cm.

d) Lingkar panggul

Diukur pada badan bawah yang terbesar, pas dahulu kemudian tambah 4 cm atau 4 jari. Diambil pada ketinggian dua jari di atas puncak pantat, meteran terlihat datar.

e) Panjang punggung

Diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah *ban veter* pinggang.

f) Lebar punggung

Diukur pada pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak, dari batas lengan kiri sampai batas lengan kanan.

g) Panjang sisi

Diukur dari batas ketiak, di mana diletakkan mistar sebagai batas, sampai di bawah *ban veter* pinggang dikurangi 2, 3, atau 4 cm, tergantung besarnya lubang lengan yang dikehendaki.

h) Lebar muka

Diukur pada pertengahan jarak bahu terendah ketiak dari batas lengan kanan sampai kiri.

i) Panjang muka

Diukur dari lekuk leher di tengah muka ke bawah sampai di bawah *ban veter* pinggang.

j) Tinggi dada

Diukur dari bawah *ban veter* pinggang tegak lurus ke atas sampai puncak payudara.

k) Panjang bahu

Diukur pada jurusan di belakang daun telinga dari batas leher ke puncak lengan, atau pada bagian yang bertulang selangkah yang berhenti di bahu yang menonjol ditambah 2 atau 3 cm.

l) Ukuran uji, kontrol (UU)

Diukur dari bawah *ban veter* pinggang di tengah muka serong ke bahu kanan melalui puncak payudara terus serong ke bawah *ban veter* pinggang di tengah belakang.

m) Lebar dada

Beberapa sistem konstruksi pola dasar wanita memerlukan ukuran ini, yaitu mengukur jarak dari puncak payudara yang satu ke puncak yang disebelahnya.

1) Ukuran Pola Rok

a) Panjang rok muka

Diukur dari bawah *ban vetar* pinggang di tengah muka lurus ke bawah sampai di lantai, karena rata. Kemudian ukur beberapa panjang yang dikehendaki dikurangi dari lantai.

b) Panjang rok sisi

Diukur sampai lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama. Umumnya panjang rok sisi 1 atau 2 cm lebih panjang dari pada ukuran di tengah muka.

c) Panjang rok belakang

Diukur pada tengah belakang dari bawah *ban vetar* ke lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama, umumnya tengah belakang kurang 1 cm dari tengah depan.

b. Metode atau sistem pembuatan pola busana

Metode pembuatan pola busana adadua macam, yaitu:

1) Draping

“Draping adalah cara membuat pola dengan meletakkan kertastela sedemikian rupa di atas badan seseorang atau bonekamanequin yang akan dibuat busana dari tengah muka menuju kesisi dengan bantuan jarum pentul” (Widjiningsih,

1994). Menurut Porrie Muliawan (1989 : 2), “draping adalah meletakkan sehelai kain muslin atau kertas dilangsaikan pada boneka jadi dengan membuat beberapa lipit pada bahan jiplakan bentuk badan ini menjadi bentuk dasar pola busana”. Sedang menurut Sicilia Sawitri (1994 : 19), “draping adalah pembuatan pola atau busana langsung pada badan atau paspop dengan menggunakan kertas tela atau kain coba”. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 29), “bahan yang digunakan untuk model draperi sebaiknya dipilih kain yang melangsai, halus dan agak berat, misalnya *georgette*, *silky* dan satin”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, draping adalah cara membuat pola dengan cara meletakkan kain atau kertas tela yang langsung menempel pada badan seseorang atau pada badan *manequin* dengan menggunakan bahan yang melangsai.

2) Konstruksi Pola

“Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara sistematis dan digambar pada kertas, sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya” (Widjiningih, 1994: 3). “Pola konstruksi kemudian berkembang menjadi berbagai sistem di antaranya; pola *J.H.J Meyneke*, pola *Dressmaking*, pola *Charmant*, pola *B.M Wielsma*, pola

Danckaerts, pola *So-En*, pola *Muhawa* dan pola *Praktis*” (Porrie Muliawan, 1994).

Menurut Porrie Muliawan (1989), pola konstruksi memiliki kebaikan dan keburukan. Kebaikan pola konstruksi, antara lain; (a) Bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan; (b) Besar kecilnya lipit kup lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk buah dada seseorang; (c) Perbandingan bagian-bagian model lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan si pemakai. Sedangkan keburukan pola konstruksi menurut Porrie Muliawan (1989) adalah; (a) Pola konstruksi tidak mudah digambar; (b) Waktu yang diperlukan lebih lama dari memakai pola jadi; (c) Membutuhkan latihan yang lama; (d) Harus mengetahui kelebihan dari konstruksi yang dipilih.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis, digambar pada kertas dan dapat menggunakan beberapa sistem.

J. TEKNOLOGI BUSANA

“Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya bagus dan nyaman dipakai” (Nanie Asri Yulianti, 1993). Dalam pembuatan busana, teknologi busana yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Teknologi Penyambungan (Kampuh)

“Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit, misalnya menghubungkan sisi depan dengan belakang” (Nanie Asri Yulianti, 1993: 4). Sedangkan menurut Soekarno (2000: 138), “kampuh adalah jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih dari pakaian”.

Kampuh menurut Nanie Asri Yulianti (1993), terdiri dari dua macam, yaitu; Kampuh buka, adalah kelebihan jahitan yang dihubungkan dua bagian dari busana yang dijahit secara terbuka. Kampuh buka ada beberapa macam yaitu kampuh buka yang diselesaikan dengan obras, dijahit tepi tirasnya, rompok, gunting zig-zag, dan tusuk feston. Untuk pembuatan busana pesta ini kampuh yang digunakan ialah kampuh buka dengan penyelesaian dirompok. Untuk bagian peplum di selesaikan dengan cara bordir lompat pendek lurus.

Bordir lompat lurus pendek adalah bordir lompat yang melewati satu buah setikan atau satu biji cair yang panjang setikannya tidak boleh lebih dari 4mm, apabila lebar setikkannya terlalu besar maka akan menyebabkan benang mudah putus, baik dalam mengerjakan maupun pada hasil jadi bordirnya. Besar lompatan untuk lompat pendek adalah kira – kira 1-2 mm.

Cara mengerjakan border lompat pendek adalah :

- a) Siapkan mesin jahit atau mesin border.
- b) Pasang bahan yang akan di bordir.

c) Mulailah membordir dengan membuat posisi kulit kayu dan kain lurik berada dibawah temat jarum dengan 2 buah setikan biasa pada sekeliling motif, setelah itu dua buah setikan dilompati dengan lompat pendek dengan lebar setikan kira – kira 1-2 mm, karena jika setikannya terlalu besar maka akan menyebabkan benang mudah putus, baik dalam mengerjakan maupun pada hasil jadi bordirnya. (catatan kuliah)

d) Teknologi *Interfacing*

“*Interfacing* adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana tampak rapi” (Sicilia Sawitri, 1997). Menurut Goet Poespo (2005: 10), “*interfacing* adalah bahan yang dipasang di antara pakaian dan lapisan sikap (*facing*) untuk memberikan kekuatan, badan, dan bentuk”.

Adapun bahan-bahan *interfacing* yang digunakan dalam pembuatan busana, adalah; (a) *Non woven tekstil*, adalah bahan tekstil yang tidak ditenun. Cara pembuatannya dengan dikempa. Misalnya *flisofik* yang menggunakan lem, *viselin* yang digunakan pada badan, kerah, dan lain-lain; (b) *Woven interfacing*, adalah bahan tekstil yang ditenun. Misalnya tenun rambut kuda dan *turbines* (tenun kapas yang dilapisi asetat). Misalnya digunakan pada ban pinggang celana.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, *interfacing* adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk busana agar

tampak rapi dan bahan yang digunakan disesuaikan dengan bahan utama.

2. Teknologi *Facing*

“*Facing* merupakan lapisan yang tampak dari luar, terutama padalapel kerah” (Nanie Asri Yulianti, 1993). Menurut Goet Poespo (2005: 10), “*facing* (lapisan sikap) adalah sepotong bahan, baik yang dibentuk pas maupun yang serong, dipergunakan untuk penyelesaian suatu pinggiran”. Sedangkan menurut Sicilia Sawitri (1997), “*facing* adalahpelapis yang tampak dari luar, misalnya lapisan lapel kerah, lapisanbelahan pada bagian tengah muka”.

Bahan yang digunakan untuk *facing* menurut Nanie Asri Yulianti (1993) adalah sewarna dengan bahan pokok, perbedaan warna dengan bahan busana diperlukan kombinasi warna yang disesuaikan dengan busananya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, *facing* adalah pelapis yang tampak dari luar yang berfungsi sebagai hiasan dengan menggunakan warna lain (kombinasi warna) dari busananya.

3. Teknologi *Interlining*

“*Interlining* adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis” (Sicilia Sawitri, 1997). Menurut Goet Poespo (2005: 10), “*interlining* (bahan pelapis antara) adalah bahan yang cocok/ pantas

diletakkan di antara pakaian dan bahan pelapis dalam (*vuring/lining*) untuk menambah kehangatan dan bentuk”.

Macam *interlining* menurut Goet Poespo (2005:82) sebagai berikut;

(1) *Trubenais*, yaitu kain pelapis yang tebal dan kaku, baik digunakan untuk melapisi kerah kemeja dan kerah board atau krah yang letaknya tegak atau kaku dan ban pinggang; (2) *Fisilin*, yaitu pelapis yang relatif tipis dan mempunyai perekat/lem yang mencair jika diseterika.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, *interlining* adalah bahan pelapis yang digunakan untuk melapisi pakaian dan bahan vuring dengan tujuan untuk menambah kehangatan.

4. Teknologi *Lining*

“*Lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan sehingga tampak rapi baik dari bagian dalam atau bagian luar” (Sicilia Sawitri, 1997: 77). Menurut Goet Poespo (2005: 10), “*lining* adalah bahan pelapis dalam sebuah pakaian yang dipergunakan untuk melindungi bagian luar pakaian dari kemuluran atau kekenduran, untuk memberikan bentuk/ penyelesaian bagian dalam pakaian”. “Pemilihan *lining* disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana, warna busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan pokoknya seperti; *asahi*, *abutey*, *errow*, *asahi*, *voul*” (Prapti Karomah, 1990).

Berdasarkan pendapat di atas, pelapisan atau *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana untuk menutup jahitan pada

busana yang berbahan tipis agar tampak rapi baik dari bagian dalam maupun luar.

5. Teknologi Pengepresan

“Pengepresan merupakan suatu cara agar kampuh-kampuh terlihat lebih pipih dan rapi. Pengepresan dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan busananya” (Sicillia Sawitri, 1997). “Kunci untuk memperoleh suatu penampilan ahli adalah menyetrika bahan setiap mulai menjahit kemudian disetrika lagi bilamana pakaian sudah selesai dijahit”(Goet Poespo, 2005:21).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, teknologi pengepresan adalah suatu cara untuk merapikan bahan busana sebelum dijahit dan memipihkan kampuh setelah proses menjahit untuk hasil yang maksimal.

K. GELAR BUSANA

1. Pengertian Gelar Busana

Gelar busana (Sri Widarwati, 1993) adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana pada masyarakat yang dikenakan oleh peragawati dengan tujuan tertentu. Menurut Arifah A riyanto (2003) gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksinya kepada masyarakat. Jadi gelar busana adalah suatu acara yang digelar untuk mempromosikan suatu

hasil produksi kepada masyarakat luas dengan bantuan peragawati. Gelar busana ini diadakan oleh dunia pendidikan yang memiliki keahlian dibidang busana, desainer, dan para pengusaha yang bergerak dalam bidang fashion.

2. Tujuan Penyelenggaraan Pagelaran Busana

Setiap peragaan busana mempunyai tujuan yang berbeda-beda tergantung pada penyelenggaraannya. Menurut Sicilia Sawitri (1986) tujuan peragaan busana yaitu; (a) Mempromosikan hasil kreasi dari perancang busana atau desainer dan produk tertentu dari perusahaan tekstil, kosmetik, *aksesories* dan garmen; (b) Mengumpulkan dana bagi badan sosial seperti panti jompo, panti asuhan, pembangunan rumah sakit dan lain sebagainya; (c) Sebagai hiburan atau selingan dari suatu pesta atau pertemuan seperti pesta ulang tahun perusahaan atau organisasi dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1995), dalam sebuah pagelaran busana mempunyai tujuan, di antaranya; (a) Mencari hiburan; (b) Mencari dana untuk kegiatan tertentu; (c) Untuk tujuan promosi barang dagangan, misalnya; 1) Barang dagangan berupa ciptaan baru dalam dunia fashion; 2) Barang dagangan berupa hotel, restoran, dan lain-lain; 3) Barang dagangan berupa produk baru; 4) Barang dagangan berupa pola-pola jadi dari pabrik pola; 5) Barang dagangan berupa alat *make-up*, perhiasan, dan lain-lain. (<http://zakki160.wordpress.com>), Manfaat pagelaran yaitu; a) Melatih mengapresiasi karya; b) Melatih

tanggung jawab; c) Melatih mengevaluasi karya; d) Membangkitkan motivasi dan kebersamaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pagelaran busana adalah mempromosikan hasil karya, memberikan informasi kepada masyarakat, mengumpulkan dana sosial dan sebagai hiburan. Sedangkan manfaat pagelaran busana adalah memperkenalkan sebuah hasil karya, melatih tanggung jawab, melatih mengapresiasi karya, dan membangkitkan motivasi serta kebersamaan.

3 .Perencanaan Pagelaran Busana

Dalam penyelenggaraan pagelaran diawali dengan proses perencanaan. Perencanaan adalah suatu proses untuk menetapkan apa yang akan dicapai dan bagaimana caramencapainya. Perencanaan yang dibuat secara tertulis disebut proposal (<http://fatma-art.blogspot.com>).

Adapun langkah-langkah dalam penyelenggaraan pagelaran busana diantaranya adalah persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

a. Persiapan

1) Pembentukan Panitia

Menurut Sri Ardiati Kamil (1996), beberapa panitia dalam pagelaran, yaitu; 1) Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan suatu acara pagelaran dari awal samapai akhir acara; 2) Wakil ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab untuk membantu kerja ketua panitia dari awal

hingga akhir acara; 3) Sekretaris dan humas yaitu orang-orang yang bertanggung jawab dalam membuat surat-surat dan undangan yang berhubungan dengan masyarakat; 4) Bendahara yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang; 5) *Announcer* yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran acara pagelaran busana. *Announcer* biasanya merangkap sebagai seorang *Master of Ceremony* (MC); 6) Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan peragawati maupun tempat rias; 7) Penanggung jawab ruangan yaitu yang menguasai segala keperluan secara teknis yang berhubungan dengan penyelenggaraan pagelaran busana, baik tata lampu, tata suara, dokumentasi, dekorasi dan lain-lain.

Menurut Ibnu Syamsi (1998), adapun syarat untuk mengurangi kelemahan dalam suatu kepanitiaan yaitu; 1) Memberi tahu anggota tentang tugas dan kedudukan dalam proses pengambilan keputusan atau dalam pemecahan masalah; 2) Setiap anggota disadarkan akan keterikatan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai; 3) Anggota panitia dilatih bekerja sama dalam suatu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik; 4) Kepanitiaan dalam suatu tim mempunyai kedudukan yang sama untuk menyelesaikan tugas; 5) Memilih

ketua panitia yang mempunyai jiwa kepemimpinan yang cukup tinggi untuk menyelenggarakan kerjasama diantara anggota-anggotanya; 6) Memberitahukan jadwal dan acara pembahasan sebelum pelaksanaan tugas kepada anggota; 7) Memberi bantuan dan dukungan pada anggota yang diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia; 8) Memupuk hubungan yang baik antara anggota dalam suatu kepemimpinan.

2) Penentuan Tema

Tema adalah ide dasar, pokok pikiran pada sebuah pertunjukan (<http://senturi09.wordpress.com>). Pemilihan tema perlu diidentifikasi ke dalam sub-sub tematik agar terwujud kumpulan motif gerak, rangkaian kalimat gerak, dan konstruksi koreografi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tema dapat diungkapkan dalam bentuk sebuah pertunjukan busana. Pertunjukan busana yang ditampilkan mempunyai makna simbolis dan kapasitas yang memiliki dampak komunikasi yang sinergis.

3) Penentuan Waktu dan Tempat

“Dalam menentukan waktu pertunjukan busana perlu dipertimbangkan dengan cermat dan baik agar acara dapat berjalan dengan lancar. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan tempat pertunjukan “(Tim Fakultas Teknik UNS, 2001), di antaranya; (a) Kapasitas ruangan cukup untuk

jumlah undangan; (b) Penempatan panggung cukup leluasa; (c) Ruang ganti model cukup untuk sejumlah model; (d) Letak panggung dan kursi penonton cukup jaraknya; (e) Sirkulasi udara cukup jika ruang tersebut tidak memakai pendingin ruangan (AC); (f) Penataan *lighting* cukup, dan dapat terfokus pada obyek; (g) Penataan kontinuitas di dalam ruangan atau di luar ruangan kegiatan; (h) Penataan *sound system* sudah tepat; (i) Kursi sudah sesuai dengan rencana; (j) Keamanan di lokasi kegiatan cukup memadai.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam menentukan waktu dan tempat perlu diperhatikan dengan baik agar acara dapat berjalan dengan lancar, baik susunan acara dan kondisi tempat pagelaran.

4) Penyusunan Anggaran

Anggaran merupakan sejumlah dana yang diperlukan dalam periode tertentu untuk melaksanakan suatu program (wikipedia.org). Setelah mengetahui berapa anggaran yang dibutuhkan untuk melaksanakan program, selanjutnya mengalokasikan anggaran yang tersedia. Mengalokasikan anggaran adalah melakukan pembagian dana secara sistematis berdasarkan keseluruhan anggaran untuk melaksanakan program tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses dan pengalokasian anggaran perlu pertimbangan yang matang,

sehingga proses penyusunan anggaran melibatkan banyak pihak dari perencanaan sampai pelaksanaan.

5) Sarana Penunjang

Sarana adalah segala jenis peralatan, perlengkapan kerja dan fasilitas yang berfungsi sebagai alat utama/pembantu pelaksanaan pekerjaan, dan rangka kepentingan yang sedang berhubungan dengan organisasi kerja (<http://id.shvoong.com>). Sarana penunjang dalam pagelaran busana, yaitu;

(a) Panggung

Menurut Heru Subagiyo, S.Sn. (2010), macam-macam panggung yaitu(teaterku.wordpress.com); a) Panggung tertutup, terdiri dari panggung proscenium merupakan panggung konvensional yang memiliki ruang prosenium atau suatu bingkai gambar melalui mana penonton menyaksikan pertunjukan; b) Panggung Portable, merupakan panggung tanpa layar muka dan dapat dibuat di dalam maupun di luar gedung dengan mempergunakan panggung (podium, platform) yang dipasang dengan kokoh di atas kuda-kuda; c) Panggung Arena, merupakan bentuk panggung yang paling sederhana dibandingkan dengan bentuk-bentuk panggung yang lainnya. Berbagai bentuk panggung arena adalah Panggung Arena Tapal Kuda, Panggung Arena Bentuk U, Panggung Arena Bujur Sangkar dan Panggung Arena Bentuk Lingkaran; d) Panggung

Terbuka, merupakan lahir dan dibuat di daerah atau tempat terbuka; e) Panggung Kereta, disebut juga dengan panggung keliling digunakan untuk mempertunjukkan karya-karya teater dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan panggung yang dibuat di atas kereta.

Panggung (*cat walk/stage*) adalah tempat peragawati memperagakan busana. Panggung (*cat walk/stage*) dibuat dalam berbagai bentuk, bentuk yang paling umum digunakan yaitu T, I, X, H, Y, U atau Z. Bentuk “T”, mempunyai maksud memberikan keleluasaan kepada model untuk berjalan di atas panggung (*cat walk/stage*) yang arah jalan model tidak hanya tertuju pada satu arah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa panggung adalah tempat dalam dunia pagelaran atau tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton atau masyarakat.

(b) Ruang Ganti

Ruang ganti peraga dipersiapkan gantungan baju, untuk baju yang akan diperagakan, maupun baju yang sudah diperagakan. Di tempat ini disediakan gantungan baju dengan jumlah cukup. Gantungan disesuaikan dengan pengelompokan urutan penataan (Tim Fakultas Teknik UNS, 2001).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ruang ganti model perlu diperhatikan kondisi ruangan yang cukup luas dan fasilitas yang cukup untuk para model.

(a) Latar Panggung (*background*)

Latar panggung (*background*) adalah latar belakang panggung yang diberi logo tema pagelaran busana dan logo *sponsorship*. Tujuan dari latar panggung (*background*) panggung adalah untuk meningkatkan produk yang ditampilkan baik dengan pengaturan mencolok *empahasing* barang dengan yang disajikan dan untuk menempatkan logo atau sponsor dan tema suatu pagelaran dan dapat sebagai penutup tempat persiapan model dan pintu masuk model.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa latar panggung (*background*) merupakan bagian belakang panggung yang berfungsi selain sebagai tempat untuk menyajikan logo, sponsor, dan tema juga sebagai tempat untuk persiapan para peragawati yang akan tampil.

(b) Kursi Penonton

Penataan meja dan kursi dapat dibuat dalam 1 meja bulat untuk 6-8 kursi, atau ditata meja di kursi depan secara memanjang berbentuk "U" sampai ke belakang, kemudian kursi diberi nomor disesuaikan dengan jumlah penonton. Kegiatan yang bertujuan untuk kompetisi, selain kursi penonton, disediakan

meja dan kursi untuk 3-5 orang juri, jika bertujuan untuk *entertainment*, promosi atau penjualan, ruang penjualan harus disiapkan (Tim Fakultas Teknik UNS, 2001).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penataan meja dan kursi harus disesuaikan dengan kondisi ruangan, panggung, dan jumlah penonton atau tamu undangan yang hadir.

(c) *Pencahayaan (lighting)*

Menurut Adi Model (2009), ada beberapa macam posisi *lighting*, diantaranya; a) *Main light*, merupakan cahaya utama yang digunakan untuk menerangi model; b) *Fill light*, cahaya pengisi yang digunakan untuk membantumerangi daerah-daerah yang gelap atau bayang; c) *Back light/ rim light*, cahaya yang digunakan untuk menerangi model dariarah belakang; d) *Hair light*, cahaya yang digunakan untuk menerangi rambutmodel; e) *Background Light*, cahaya yang digunakan untuk menerangi latarbelakang model; f) *Cath light*, refleksi atau pantulan cahaya yang terdapat pada matamodel.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, pencahayaan (*lighting*) merupakan penerangan secara menyeluruh di area pagelaran maupun hanya memberi tekanan cahaya.

b. Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa sukses acara yang digelar dan mengungkap semua yang menjadi kesulitan dari masing-masing sie sehingga dapat menjadi pembelajaran lebih baik untuk kegiatan berikutnya

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN

Konsep busana pesta malam muslimah terinspirasi caping yang diwujudkan sesuai trend *Enviromanivest* dengan sub trend *natural luxury* yang diinterpretasikan ke dalam sebuah busana pesta malam untuk remaja muslimah dengan usia 17-21 tahun. Busana pesta malam remaja muslimah yang terdiri dari 2 pieces berupa gaun panjang, dan peplum. Gaun panjang yang terdiri kerah rebah yang berbentuk krucut menyerupai siluet caping dan lengan trompet .Penerapan sumber ide yang diambil adalah bentuk/siluet yang terlihat pada bagian peplum serta hiasan , dan *Look* busana tersebut *new look* tahun 50'an. Bentuk gaun pinggang menyempit dan bagian gaun bawah.

Disain yang dibuat menggunakan style *elegant glamour* dengan ciri dalam berpakaian:

1. Busana memberi kesan muslimah dan terlihat elegant
2. Gaun panjang dengan lengan trompet dan kerah rebah dengan hiasan payet halon jepang yang menyebar di kerah. Peplum yang mengkilap serta hiasan kain lurik dan payet halon jepan yang mewah. Warna merah bata , warna kulit kayu di padupadankan dngan warna lurik yang berbeda-beda akan tetapi tetap senada.
3. Make up manis, menggunakan hijab yang indah mempercantik pemakainya

4. Serta menggunakan *New Look* dengan ciri dalam berpakaian:
 - a. Anggun
 - b. Gaya busana yang tertutup dan tidak tembus terang
 - c. Cutting lebih sederhana, amun menampilkan aura muslim yang *elegant*.
 - d. Bagian pinggang ramping kemudian melebar kebawah.

Pembuatan busana pesta dengan sumber ide caping ini menganut pada sistem pembuatan busana *houte coutere* yaitu teknik pembuatan busana yang sebagian besar penyelesaiannya menggunakan tangan.

Dalam mengembangkan sumber ide caping tersebut maka dibuat *moodboard*. Bagi seorang desainer maupun orang yang belajar di bidang busana dan kriya tekstil, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. *Moodboard* termasuk jenis media pembelajaran *visual*. *Moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya tekstil. *Moodboard* merupakan bagian dari media pembelajaran desain, untuk itu perlu diketahui seberapa pentingnya *moodboard*, mulai dari pengertian, fungsi, manfaat, cara membuat dan wujud *mood board*.

Karya dari seorang desainer dapat terwujud melalui proses yang panjang. Dari proses tersebut dapat ditinjau nilai-nilai pembelajaran

dalam menciptakan karya, yaitu *moodboard* sebagai medianya. *Moodboard* merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer.

Moodboard yang dibuat para desainer merupakan analisis visual menggunakan guntingan-guntingan gambar yang dapat diperoleh dari media cetak (majalah dan koran), internet, maupun gambar-gambar karya desainer tersebut. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut, berbagai media dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. *Moodboard* sebagai media yang digunakan desainer dalam proses membuat karya memberikan peran yang sangat penting. *Mood board* memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat desainer.

Mood board berfungsi untuk :

- a. Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.
- b. Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah desain karya yang konkret.
- c. Sebagai media pembelajaran.

d. Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, industri garmen, atau industri kriya tekstil.

Media pembelajaran menanamkan konsep dasar akan suatu hal dengan benar, nyata dan tepat. Selain itu, media pembelajaran memberikan pengalaman menyeluruh dari yang bersifat konkret sampai yang abstrak maupun yang bersifat abstrak sampai yang konkret. Melalui moodboard sebagai media pembelajaran, desainer dan orang yang belajar di bidang busana dan kriya tekstil dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret agar mudah dipahami.



Gambar 11. *Mood Board*

Suasana pengaruh yang tergambar dari *moodboard* diatas adalah kemewahan, kekokohan, dan ketegasan.

Dari sumber ide dan *trend enviromenivest, natural luxury*, serta suasana pengaruh yang tercermin maka dapat diwujudkan desain busana pesta malam muslimah untuk remaja dengan sumber ide caping yang sesuai

dengan *trend, look, style*, tema, waktu dan kesempatan pakai tanpa meninggalkan patokan berbusana muslim yang benar.

Berikut ini tahapan – tahapan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide capping yang meliputi :

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide capping ini meliputi pengembangan desain busana yang terdiri dari penerapan konsep atau tema, sumber ide, teori pengembangan sumber ide, trend, karakteristik pemakai, unsur dan prinsip desain serta penerapan teknik penyajian gambar. Berikut ini akan dibahas satu persatu mengenai penciptaan desain busana pesta malam muslimah untuk remaja dengan sumber ide capping :

a. Pengembangan Desain Busana

Dalam pengembangan desain busana terdapat beberapa tahapan yang dilakukan agar dapat menciptakan sebuah sumber ide yang diambil. Berikut ini tahapan – tahapan dalam pengembangan sumber ide :

1) Penerapan Konsep / Tema

Tahapan pertama dalam pengembangan desain busana adalah menerapkan konsep atau tema. Pada pargelaran busana tahun ini tema yang telah ditentukan oleh jurusan yaitu *The New Ethnic Glem. The new ethnic glem* adalah

warisan-warisan budaya etnik baik berupa benda, tradisi, maupun kesenian yang dikolaborasikan dengan tema trend 2013 sesuai perkembangan dunia fashion. Dalam hal ini penyusun memilih sumber ide caping yang termasuk tradisi yang kemudian diterapkan pada busana pesta malam yang terdiri gaun besiluet S serta peplum.

2) Penerapan Sumber Ide

Setelah mengetahui tema yang di tentukan yaitu *The New Ethnic Glem*, tahapan selanjutnya yaitu penerapan sumber ide. Pada penerapan sumber ide ini penyusun memilih sumber ide caping yaitu tutup kepala atau pelindung kepala yang di kenakan oleh petani pada saat bercocok tanam atau pergi ke sawah. Dari sumber ide ini penyusun memetik ciri khusus dari bentuk dan siluet yang terdapat pada caping yang di terapkan di peplum dan garis – garis krucut .

3) Penerapan Trend

Setelah menentukan sumber ide maka tahapan selanjutnya yaitu menerapkan trend. Dalam penciptaan busana ini penyusun menerapkan trend *natural luxury*. *Natural luxury* yaitu Didominasi oleh warna – warna kayu dan tanah yang mengingatkan juga pada bau – bauan kayu yang berbeda – beda namun tidak menyerang panca indra. *Natural luxury* merupakan

sub tema *enviromenivest* yang di terapkan pada bagian peplum yang mempunyai bentuk kerucut.

4) Penerapan Karaktristik Pemakai

Sesuai dengan karakter pemakai yaitu remaja dimana remaja serta memiliki bentuk kurus tinggi maka penyusun menerapkan desain busana pada kerah rebah yang lebar dan panjang bertujuan untuk memberi efek lebar pada bagian bahu dengan warna lurik yang warna warni supaya lebih terlihat indah dan ceria.

5) Penerapan Unsur Dan Prinsip Desain

Sebelum menciptakan desain busana pesta malam, sebaiknya terlebih dahulu mengkaji secara cermat penerapan sumber ide, unsur dan prinsip desain busana. Unsur dan prinsip yang diterapkan pada busana pesta malam ini diantaranya :

a) Penerapan Unsur Garis

Penerapan unsur desain dalam menciptakan busana pesta malam ini terdiri dari penerapan unsur garis, arah, bentuk, ukuran, nilai gelap terang, warna, dan tekstur. Berikut ini akan dibahas satu persatu mengenai penerapan unsur pada busana pesta malam dengan sumber ide caping yaitu :

(1) Penerapan Unsur Garis

Sesuai dengan sumber ide yaitu untuk remaja maka penerapan unsur garis pada busana ini menggunakan garis

asimetris dimana garis tersebut melambangkan bahwa remaja itu ingin tampil yang berbeda dengan yang lainnya.

(2) Penerapan Unsur Arah

Sesuai dengan kesan yang ingin ditampilkan pada pemakai yaitu lincah, kuat dan dinamis maka untuk mempertegas kesan tersebut pada bagian leher, peplum dan rok terdapat garis – garis yang berbentuk kerucut.

(3) Penerapan Unsur Bentuk

Sesuai dengan karakteristik pemakai yang memiliki bentuk tubuh kurus tinggi maka penyusun menerapkan unsur bentuk pada bagian kerah yang lebar dan peplum yang mengembang supaya bagian pinggul tidak tampak kurus.

(4) Penerapan Unsur Ukuran

Sesuai kesan bentuk tubuh pemakai yang ingin ditampilkan lebih gemuk dan seimbang dengan tingginya maka penyusun menerapkan unsur ukuran pada peplum yang mengembang supaya pinggul tidak kelihatan lurus. Yang di desain hingga tumit atau disebut longdrees.

(5) Penerapan Unsur Gelap Terang

Penerapan unsur gelap terang dalam busana ini terletak pada pemilihan warna yang digunakan yaitu pada bagian kerah, potongan rok. di pilih warna lurik yang lebih variatif akan supaya terlihat indah.

(6) Penerapan Unsur Warna

Sesuai dengan sub tema *enviromenivest* warna – warna tanah penyusun menggunakan warna coklat kemudian di padukan dengan lurik yang warna warni akan tetapi masih ada keselarasan sehingga terlihat lebih indah dan cantik.

(7) Penerapan Unsur Tekstur

Sesuai dengan bentuk tubuh pemakai yang kurus tinggi maka unsur tekstur diterapkan penyusun pada bagian peplum yang menggunakan tekstur bahan tebal sehingga member kesan pemakai terlihat gemuk dan bentuk kaku pada peplum itu bertujuan untuk memberi kesan kokoh sesuai dengan sifat *caping*.

b. Penerapan Prinsip Desain.

Supaya susunan unsur – unsur diatas terlihat indah dan harmoni maka tahapan selanjutnya yaitu penerapan prinsip – prinsip desain, dalam penciptaan busana penerapan prinsip desain terdiri dari penerapan prinsip keselarasan, proporsi, keseimbangan, irana serta penerapan pusat perhatian. Berikut ini akan dibahas satu-persatu mengenai penerapan prinsip desain pada penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide *caping* diantaranya :

1) Penerapan Prinsip Kesatuan/ Keselarasan/ Harmoni

Sesuai karakteristik pemakai yang memiliki bentuk tubuh kurus tinggi maka penyusun menerapkan prinsip keselarasan pada garis

yang terdapat pada bagian kerah, peplum dan bagian rok sehingga memberi kesan ketangguhan atau kekokohan sesuai karakter pemakai dimana remaja itu ingin tampil beda , selalu mencoba sesuatu yang baru. serta keselarasan dalam warna yang menggunakan perbandingan warna gelap terang. Dan pengulangan warna pada potongan rok, kerah serta hiasan peplum.

2) Penerapan Prinsip Perbandingan/ Proporsi

Karakter pemakai yang memiliki bentuk tubuh kurus tinggi maka penyusun menerapkan prinsip proporsi yang diterapkan pada bagian peplum , peplum tersebut berbentuk lingkaran serta di pertegas dengan menggunakan tekstur bahan yang terbuat dari kulit kayu yang terlihat besar dan lebar memberi kesan pada pemakai nampak gemuk.

3) Penerapan Prinsip Keseimbangan

Penerapan prinsip keseimbangan garis asimetris karena sesuai dengan bentuk tubuh pemakai yang kurus tinggi maka penerapan prinsip keseimbangan penyusun terapkan pada bagian bawah pinggul.

4) Penerapan Prinsip Ritme/ Irama

Pada penerapan prinsip irama penyusun menggunakan beberapa peralihan ukuran serta pengulangan garis secara teratur yang di terapkan penyusun pada peplum, kerah, dan pda bagian rok yang

menggunakan garis perspektif yang melenyap, memberi kesan adanya jarak jauh dan kerinduan.

5) Penerapan Prinsip Pusat Perhatian

Sesuai dengan bentuk wadah caping yaitu berupa anyaman bambu yang terbentuk menyerupai bentuk krucut atau segitiga maka bentuk ini diterapkan penyusun pada penerapan prinsip pusat perhatian yang diletakkan pada bagian peplum yang di bentuk agak besar sehingga dengan ukuran yang besar tersebut maka menjadikan peplum lebih menonjol di bandingkan dengan bagian busana lainnya.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. PROSES

1. Proses Menciptakan Disain

Dalam penciptaan disain terlebih dahulu mencari sumber ide atau yang sesuai dengan tema dan *trend*. Agar lebih mudah maka segala sesuatu yang berhubungan dengan sumber ide dikumpulkan dibuat dalam *moodboard*. Dari melihat *moodboard* maka pembuatan desain lebih mudah dan tidak melenceng dari koridor sumber ide yang dipilih yaitu caping. Membuat gambar disain tidak cukup satu kali gambar akan tetapi dari beberapa diawali dengan pembuatan *design sketching*. Dari *design sketching* kemudian dipilih satu desain yang akan diwujudkan secara nyata. Setelah itu membuat *production sketching* agar detail-detail busana dapat difahami, membuat *presentasi drawing* muka maupun belakang dilengkapi corak warna sesuai kain yang akan digunakan. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan gambar kerja hiasan, dan pelengkap, serta *fashion illustration*.

a. Mempersiapkan Alat dan Bahan

Adapun berbagai alat dan bahan yang perlu disiapkan dalam mendesain sesuai sumber ide busana Ratu Nefertiti sebagai berikut:

- 1) Alat: pensil, penghapus, penggaris, dan pensil warna.

2) Bahan : kertas gambar A3.

b. Membuat *Moodboard*

Moodboard adalah wadah dalam menuangkan ide-ide atau segala sesuatu yang berhubungan dengan desain. berfungsi mematangkan dalam sebuah konsep, pemilihan bahan, bentuk busana pesta malam dengan sumber ide busana caping ini. Isi dari *moodboard* berupa gambar-gambar yang dijadikan sebagai inspirasi. Mulai dari tokoh yang bersangkutan, negara asal, warna sesuai tema, desain yang dihasilkan, dan pelengkap busana yang dibutuhkan. Proses membuat *moodboard* Sebagai berikut :

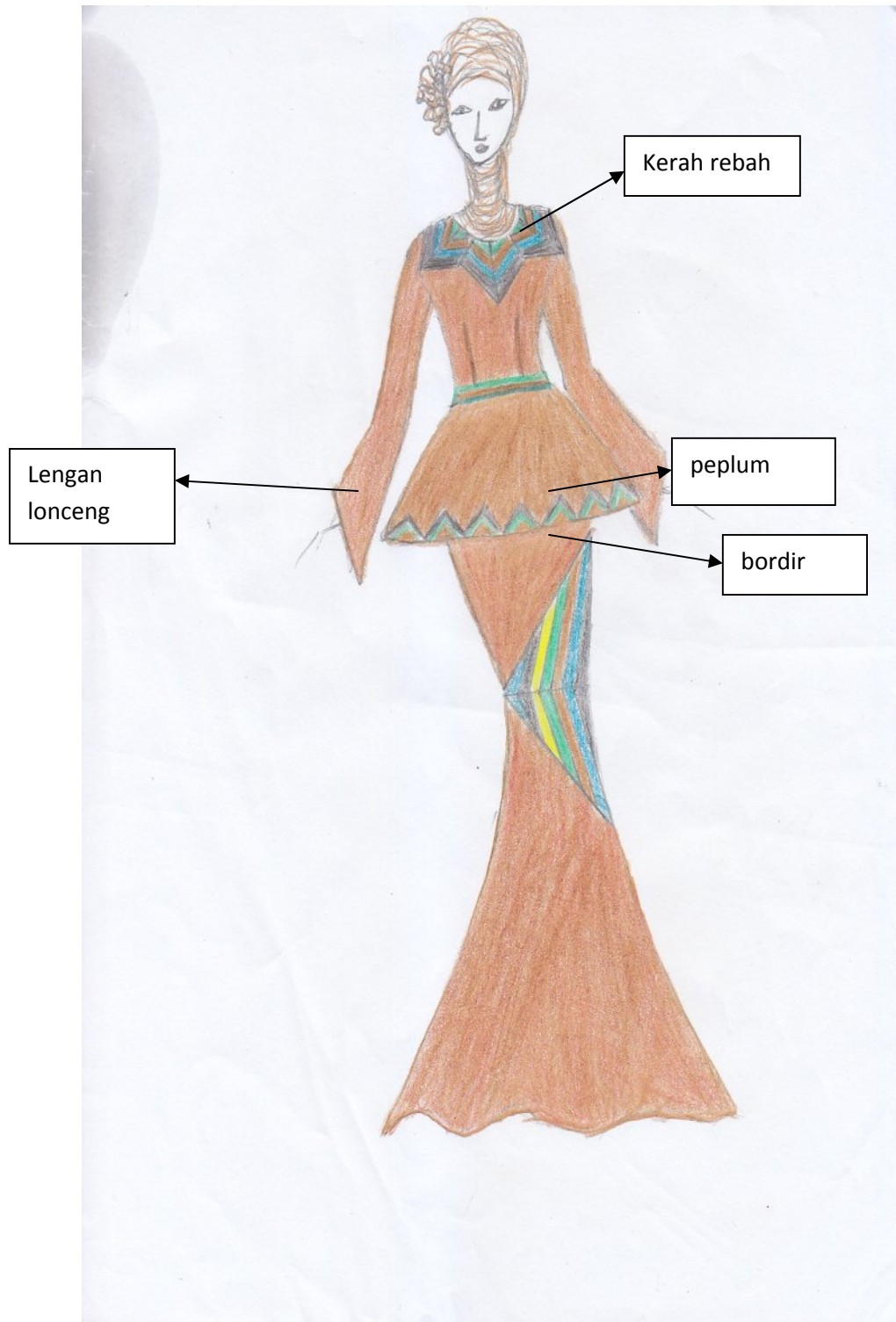
- 1) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan suber ide.
- 2) Menggunting gambar.
- 3) Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar pada bingkai *moodboard*.

Selain membuat *moodboard* adapun keterangan yang disertakan yaitu berupa kertas kerja konsep desain. Kertas kerja ini mendiskripsikan mengenai inspirasi yang diperoleh, tema, subtema, look, style, warna, siluet, material tekstil, proses teknis dan target pasar.

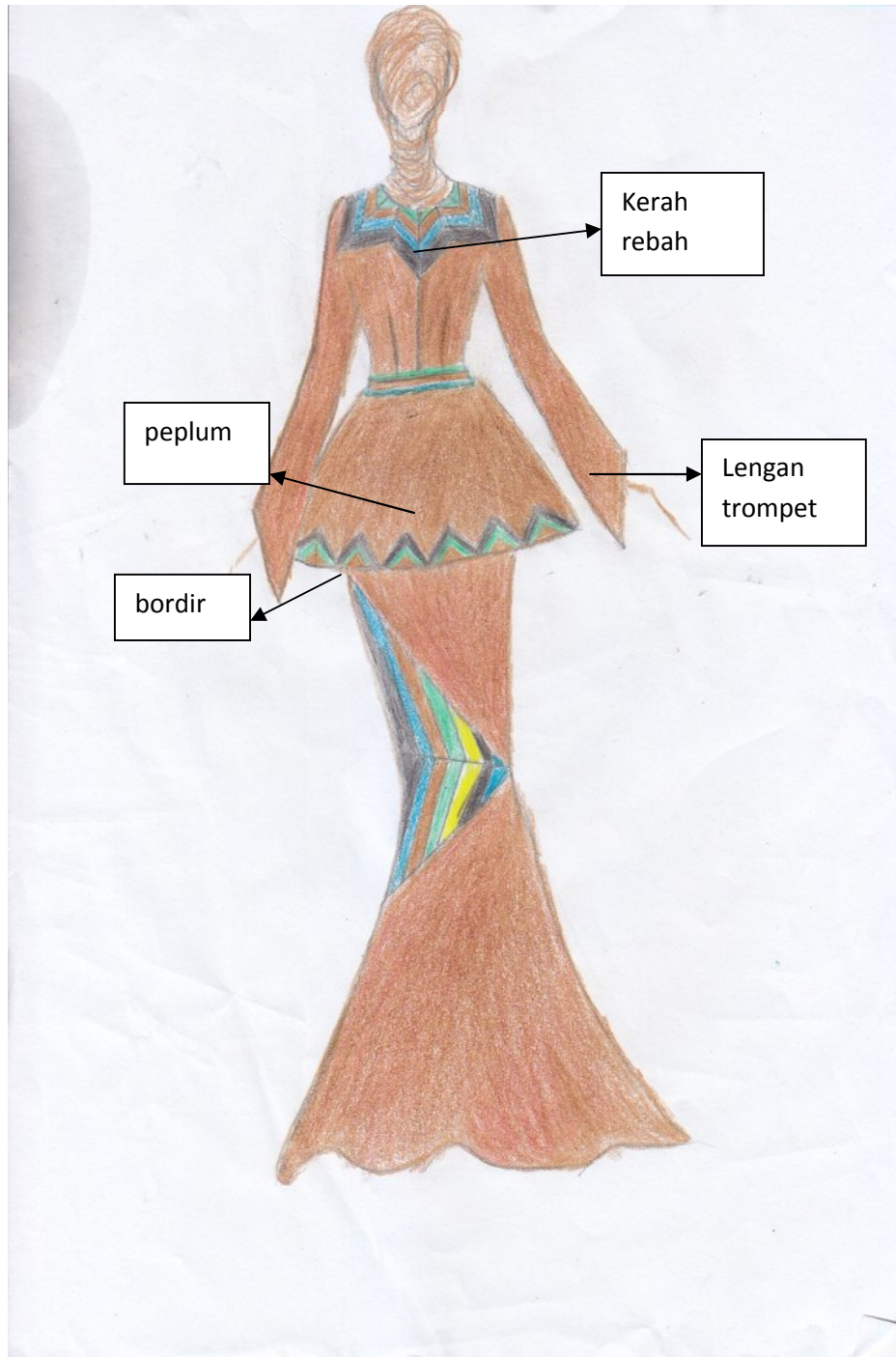
c. Membuat desain *sketching*, *presentasi drawing* dan gambar hiasan busana.



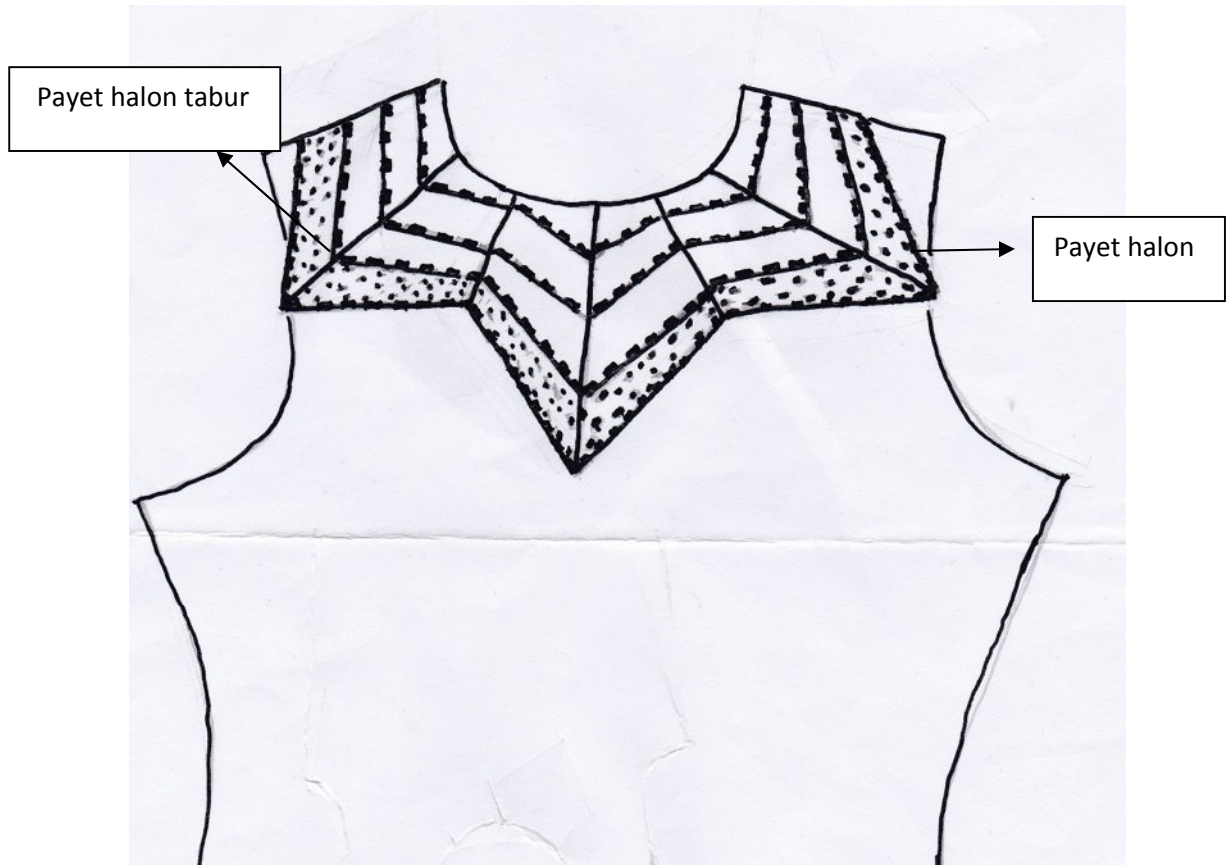
Gambar 12. Desain *sketching*



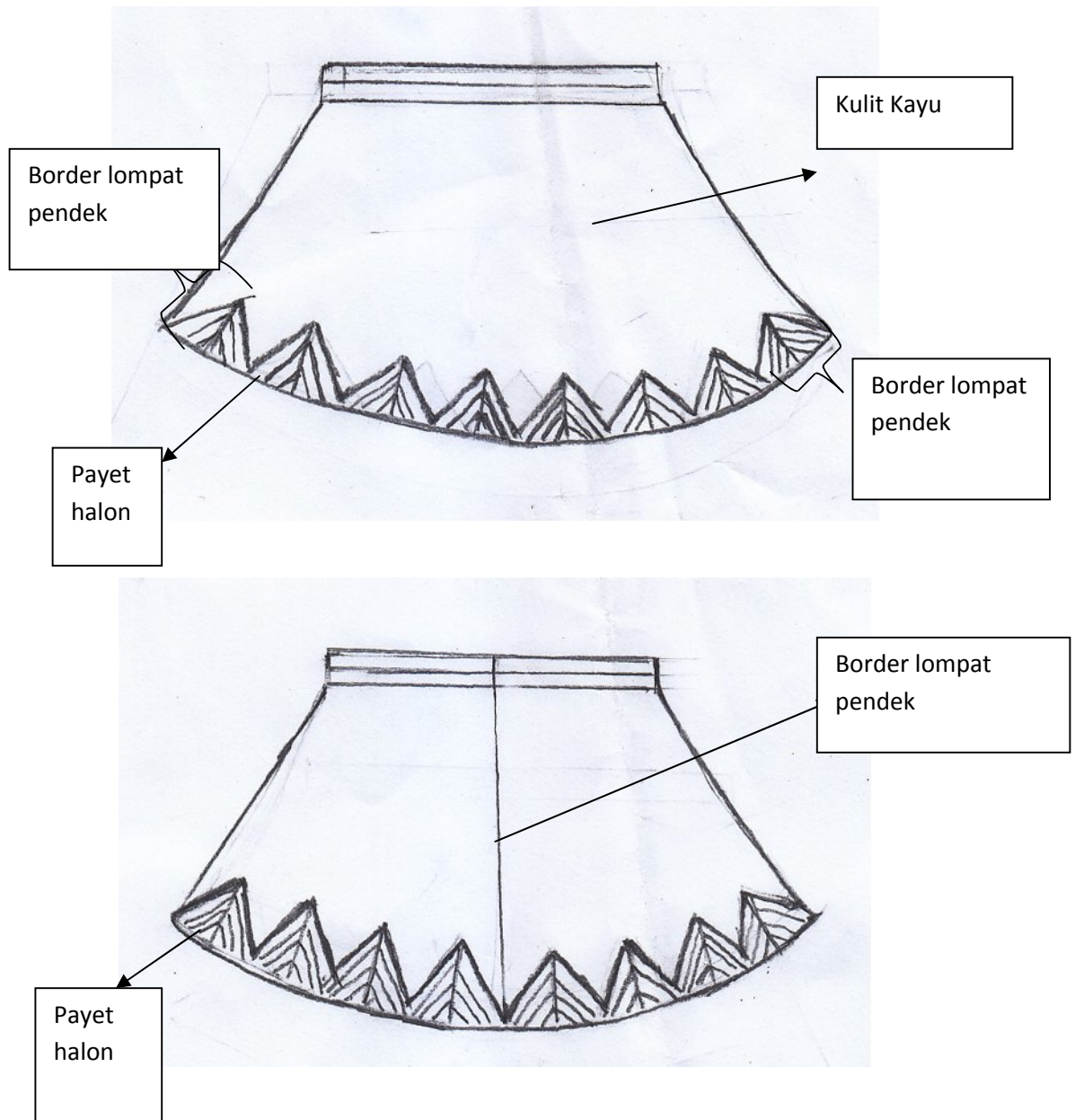
Gambar13 .desain *presentasi drawwing* tampak depan



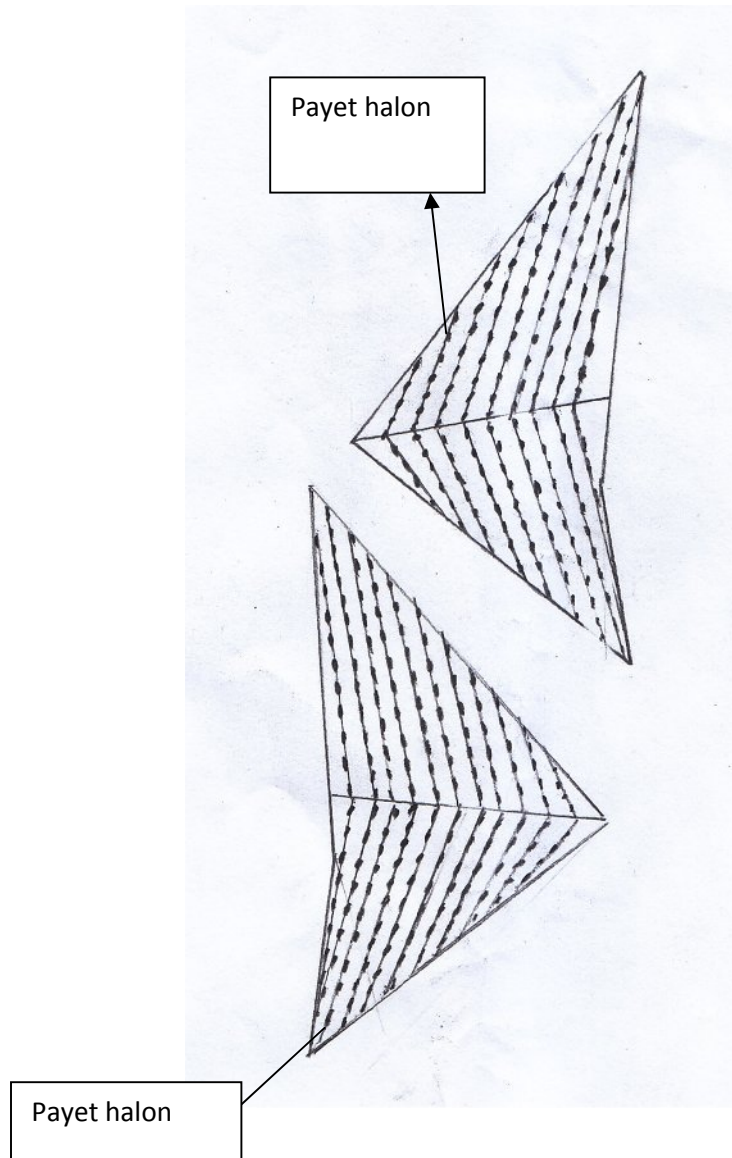
Gambar 14. Desain *presentasi drawing* tampak belakang



Gambar15 .Desain hiasan pada kerah



Gambar 16. Hiasan peplum depan belakang



Gambar 17. Hiasan rok gaun

2. Proses Membuat Busana

Dalam proses pembuatan busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang baik pula. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan.

Proses pembuatan busana pesta malam ini meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan harga. Pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, dan penyambungan, evaluasi proses I, penjahitan dan evaluasi tahap II. Sedangkan evaluasi meliputi keseluruhan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan persiapan pelaksanaan.

a. Persiapan

1) Pengambilan ukuran

Pengambilan ukuran disesuaikan dengan desain busana pesta yang akan dibuat. Dalam pengambilan ukuran juga harus teliti sesuai dengan ukuran model. Langkah pertama adalah memberi tanda ikat dengan pita pada bagian lingkaran pinggang, lingkaran panggul, lingkaran badan, dan lingkaran lengan. Dalam mengambil ukuran diperlukan alat berupa meteran yang digunakan dalam satuan sentimeter, serta catatan untuk mencatat hasil ukuran.

2) Pembuatan pola busana

Pembuatan pola busana pesta menggunakan pola dasar so”en , pola rok lingkar, dan pola dasar lengan. Kemudian dikembangkan menjadi pola sesuai dengan yang diinginkan. Untuk memperoleh pola dasar yang baik, harus diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a) Mengambil ukuran dengan cermat dan teliti, serta menggunakan peterband sebagai alat penolong.
- b) Dalam menggambar bentuk lengkung harus luwes. Hal ini bisa dibantu dengan penggunaan pengaris lengkung. Garis lengkung diperlukan pada saat membuat kerung lengan, kerung leher dan garis panggul.
- c) Perhitungan pecahan dari ukuran harus cermat dan teliti. Setelah pola dasar (skala 1 : 6) dibuat, langkah selanjutnya adalah pecah pola untuk mendapatkan pola sesuai desain.

3) Perancangan bahan

Merancang bahan pada dasarnya adalah proses perancangan untuk membuat suatu busana supaya diketahui seberapa banyaknya bahan dan perkiraan biaya yang diperlukan didalam pembuatan busana. Adapun cara merancang bahan yaitu :

- a) Menyiapkan pola dan kertas payung dengan ukuran skala 1: 6

b) Meletakkan pola diatas kertas payung dan menghitung banyaknya bahan yang diperlukan untuk tiap pola, lengkap dengan kampuh dan kelimnya.

c) Mengukur berapa banyaknya bahan yang diperlukan.

4) Kalkulasi harga

Kalkulai harga atau merancang harga dimaksudkan agar dapat mengetahui perkiraan biaya untuk bahan - bahan yang akan digunakan dalam membuat busana tersebut. Agar lebih mudah dalam merancang harga maka dibuat kolom atau table rancangan harga yang berisi nomer, nama barang, jumlah, harga, dan total keseluruhan.

b. Pelaksanaan

1) Peletakan pola

Peletakan Pola harus sesuai arah serat.Keadaan kain harus dalam posisi rata dan datar.Setelah pola diletakkan pada kain maka dibantu dengan jarum pentul untu setiap sudut pola.Setelah itu diberi danda kampuh menggunakan kepur jahit.Menggggunakan kapur jahit harus memilih warna yang senada dengan warna kain agar kain tidak terlihat kotor.

2) Pemotongan

Pemotongan pola dilakukan setelah pengecekan tata letak pola dan kampuh.Saat memotong kain, kain tidak boleh diangkat menggunakan tangan, melainkan posisi kain tetep datar.Memotong kain diawali dari

pola – pola yang memiliki ukuran besar terlebih dahulu. Hal ini akan lebih efisien waktu.

3) Penjelujuran

Penjelujuran dilakukan menggunakan benang double agar hasil jelujuran kuat, tidak mudah robek saat melakukan fitting I. Penjelujuran menggunakan tusuk jalur rapat.

4) Evaluasi I

Evaluasi I dilaksanakan saat fitting I. Dari evaluasi I ini dapat diketahui letak kekurangan busana sehingga dapat diperbaiki pada proses penjahitan.

5) Penjahitan

Penjahitan menggunakan teknik jahitan halus. Dalam proses menjahit harus menggunakan teknik yang tepat baik dalam menentukan kampuh yang akan dipakai maupun teknik penjahitannya itu sendiri. Sebelum menjahit membuat urutan langkah kerja agar proses menjahit lebih efisien waktu. Setiap proses jahitan segera di *prresing* agar kualitas jahitannya sempurna.

6) Evaluasi II

Evaluasi II dilakukan setelah proses penjahitan yaitu pada fitting II. Apabila masih ada kekurangan atau kesalahan maka jahitan harus dibongkar dan diperbaiki. Akan tetapi kesalahan evaluasi II ini relative lebih sedikit karena sudah melalui evaluasi I.

a. Evaluasi

Evaluasi keseluruhan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam proses pembuatan desain hingga tercipta sebuah busana pesta tersebut. Dengan melakukan evaluasi maka kita dapat mengetahui kesalahan – kesalahan atau bahkan penemuan baru yang dapat digunakan untuk pembuatan karya selanjutnya.

3. Menyelenggarakan Gelar Busana

a. Persiapan

1) Membentuk Panitia Pagelaran

Pembentukan panitia bertujuan agar setiap mahasiswa bertanggung jawab dan memiliki ranah kerja yang jelas, sesuai kemampuan sehingga memaksimalkan potensinya untuk mensukseskan pagelaran busana “*The New Ethnic Glam*”. Panitia terdiri dari panitia inti dan panitia tambahan. Panitia inti yaitu mahasiswa yang mengikuti pagelaran, sedangkan panitia tambahan adalah selain mahasiswa yang mengikuti pagelaran yang sukarela bergabung dan membantu kepanitiaan pagelaran busana “*The New Ethnic Glam*”. Adapun persyaratan pokoknya adalah mahasiswa UNY yang memiliki komitmen. Dalam penerimaan panitia tambahan juga melalui tahap penyeleksian. Adapun susunan kepanitiaan pagelaran busana dengan tema “*The New Ethnic Glam*” beserta tugas serta tanggung jawab personal terdiri dari :

a) Ketua Umum

- (1) Bertanggung jawab atas segala kelancaran dari penyelenggaraan peragaan busana.
- (2) Mengkoordinir seluruh panitia inti dan divisi, serta bijaksana dalam mengambil keputusan-keputusan demi tercapainya tujuan dengan mengutamakan kebersamaan/kerjasama.
- (3) Membawahi seluruh panitia inti dan kepala divisi serta anggota kepanitiaan.

a) Ketua I

- (1) Bertanggung jawab kepada Ketua Umum.
- (2) Bertanggung jawab akan terlaksananya rapat, baik rapat inti maupun rapat seluruh anggota panitia
- (3) Bertanggung jawab akan pendataan seluruh anggota beserta jabatannya
- (4) Mengkoordinasikan kepada seluruh kepala divisi agar menjalankan tugasnya dengan baik.
- (5) Bekerjasama dengan ketua II

b) Ketua II

- (1) Bertanggung jawab kepada Ketua Umum.
- (2) Bertanggung jawab akan terlaksananya rapat, baik rapat inti maupun rapat seluruh anggota panitia

- (3) Mengkoordinasikan kepada seluruh kepala divisi agar menjalankan tugasnya dengan baik.
- (4) Menyampaikan bilamana ada tugas dari ketua umum untuk panitia inti maupun anggota, baik saat rapat maupun diluar rapat.

c) Sekretaris I, II, III

- (1) Bertanggung jawab kepada ketua umum atas keluar/masuknya surat.
- (2) Pembuatan proposal yang telah disepakati bersama baik sponsor maupun DIPA
- (3) Pengadaan undangan
- (4) Angket serta penyusunan laporan umum (LPJ) setelah peragan dilaksanakan.
- (5) Pembuatan surat-surat pernyataan ataupun surat perijinan.
- (6) Bertanggung jawab atas pencatatan kehadiran seluruh anggota saat rapat besar.

d) Bendahara I, II, III

- (1) Bertanggung jawab kepada ketua, atas keluar/masuknya uang.
- (2) Mengatur pemasukan uang dan mengeluarkan uang (atas persetujuan ketua) untuk segala keperluan dari tiap seksi.
- (3) Bertanggung jawab atas pengumpulan iuran wajib dan iuran perminggu, serta berhak untuk menagih pada yang bersangkutan.

- (4) Membuat laporan keuangan (kwitansi dan bon terlampir) pada saat kegiatan selesai.
- e) Devisi Perlengkapan
 - (1) Mensurvei tempat pelaksanaan kegiatan dengan terperinci mengenai tempat acara berlangsung
 - (2) Pengadaan fasilitas-fasilitas guna kelancaran kegiatan
 - (3) Menjadi fasilitator untuk peminjaman alat dengan jurusan
- f) Devisi Dekorasi
 - (1) Mensurvei tempat pembuatan dekorasi
 - (2) Mendesain layout ruangan secara keseluruhan panggung
 - (3) Menentukan lighting
 - (4) Menjadi koordinator dan bertanggung jawab pada saat mendekorasi sebelum hari H.
- g) Devisi Panitia Tambahan
 - (1) Bertanggung jawab akan terlaksananya open recruitment.
 - (2) interview, dan seleksi anggota panitia tambahan
- h) Devisi Lighting dan Sound
 - (1) Memastikan lighting dan sound berfungsi dengan baik serta memenuhi kapasitas yang diinginkan dan sesuai dengan konsep acara.
 - (2) Memastikan terdapat operator yang handal dalam menangani lighting dan sound

- (3) Bekerja sama dengan divisi acara mengenai konsep lighting dan sound
- i) Devisi PDD (Publikasi Dekorasi dan Dokumentasi)
- (1) Bertanggung jawab pada pelengkapan atas kelancaran pemotretan dan video seluruh acara.
 - (2) Bekerjasama dengan bendahara mengenai anggaran
 - (3) Pada akhir acara bertanggung jawab membuat satu album yang berisi seluruh kegiatan yang disusun sedemikian rupa hingga menarik dan sesuai dengan tahapan acara.
 - (4) Bertanggung jawab pada perlengkapan akan kebutuhan photographer.
 - (5) Pembuatan poster pagelaran dan open recruitment, spanduk, sertifikat, tiket, logo pagelaran.
 - (6) Mempersiapkan doorprice dan penyelenggaraan doorprice bekerjasama dengan divisi acara.
- j) Devisi Musik
- (1) Koordinasi dengan koreografer tentang konsep musik pagelaran
 - (2) Koordinasi dengan sie perkap berkaitan dengan sound system
 - (3) Melakukan pembayaran kontrak koreografer
 - (4) Cek music untuk GR dan sebelum
- k) Devisi Backstage
- (1) Membuat layout backstage

- (2) Mengkoordinir semua panitia di backstage
- (3) Mengkondisikan keamanan model dan desainer di backstage
- (4) Bertanggung jawab terhadap stage manager akan kelancaran di backstage.
- (5) Menyiapkan tempat beristirahat model sehingga harus bekerja sama dengan divisi perlengkapan.
- (6) Memastikan model/ peserta keluar cat walk sesuai dengan nomor urut serta saat gladi bersih

l) Divisi Humas

- (1) Bertanggung jawab segala surat keluar dan masuk
- (2) Mempublikasikan seluas-luasnya (surat kabar, radio, media social), dengan bantuan seluruh panitia
- (3) Menyelesaikan urusan surat-surat, perijinan, dan hubungan masyarakat
- (4) Bekerja sama dengan sekretaris, perihal penyebaran undangan, poster, penjualan tiket, spanduk, dll
- (5) Bekerja sama dengan bendahara mengenai penjualan tiket
- (6) Bertanggung jawab akan penyampaian pagelaran terhadap public, menarik public, menyertakan denah lokasi pagelaran dalam undangan

m) Divisi Sponsorship

- (1) Bertanggung jawab pemilihan sponsor serta pengajuan proposal

- (2) Bertugas mencari sponsor dan membuat list serta mempunyai seluruh kontak sponsor, dan menyerahkan pada sekretaris
- (3) Bekerja sama dengan seluruh anggota/pengurus dan siswa yang terlibat untuk menghubungi perusahaan/instansi lain yang bersedia turut berperan serta. Bekerja sama dengan sekretaris untuk menyusun proposal untuk ditawarkan pada perusahaan.
- (4) Bertugas untuk melobi sponsor dan harus mengetahui konsep pagelaran dengan baik agar dapat menarik sponsor.
- (5) Memastikan perjanjian dengan sponsor telah tertulis dengan baik dan terdapat surat perjanjian, serta bekerjasama dengan PDD mengenai logo sponsor dan kontribusi yang didapatkan oleh sponsor.

n) Devisi Konsumsi

- (1) Bertanggung jawab pengurusan konsumsi untuk semua pihak baik panitia, model, tamu undangan, maupun penonton.
- (2) Bertugas menghitung jumlah konsumsi tamu undangan, tamu/penonton, panitia, panitia tambahan, dan kru.
- (3) Bertanggung jawab pada bendahara mengenai anggaran
- (4) Bekerjasama dengan perkab bila membutuhkan peralatan
- (5) Bertanggung jawab akan kebersihan tempat atas diadakannya konsumsi

- (6) Bertanggung jawab akan pemilihan konsumsi saat GR maupun hari H agar tidak menimbulkan hal-hal yang tidak diinginkan.

o) Devisi Make-up

- (1) Bertanggungjawab mengenai make-up dan hair-do yang dipilih
- (2) Bekerjasama dengan bendahara mengenai anggaran make-up dan hair-do.
- (3) Menyediakan jasa make-up dan hair-do yang professional serta sesuai dengan tema dan desain peserta
- (4) Bekerjasama dengan perlengkapan akan kebutuhan stage make-up dan peralatannya.

p) Devisi Keamanan

- (1) Bertanggung jawab terselenggaranya pagelaran yang aman dan lancar.
- (2) Mengurus urat peijinan dan keamanan dengan penyedia gedung serta kepolisian setempat.
- (3) Mengerahkan pasukannya pada titik-titik tertentu agar pagelaran berjalan lancar.
- (4) Memastikan penjagaan tempat parkir, serta keluar masuk pengunjung dari gedung terdapat pasukannya.
- (5) Memastikan tidak ada gangguan dari media saat pagelaran berlangsung.

q) Devisi Model

- (1) Bertugas menyusun data dan membuat nomor urut model.
- (2) Mengatur berjalannya gladi bersih oleh para model dengan baik dan memastikan tidak ada perubahan nomor urut peserta
- (3) Menyerahkan nomor urut peserta pada juri atau bekerja sama dengan divisi acara
- (4) Memastikan seluruh busana, make up, hair do sudah siap beberapa jam sebelum pagelaran di mulai
- (5) Memastikan model sudah siap.
- (6) Menyiapkan p3k untuk model

r) Devisi Koreographer

- (1) Mempersiapkan music yang sesuai dengan tema dan sub temna serta koreo.
- (2) Bekerjasama dengan koreographer.
- (3) Mempersiapkan musik dan peralatannya saat latihan koreo.
- (4) Memastikan terdapat operator musik yang baik saat acara berlangsung.
- (5) Menyiapkan backsound yang digunakan juga saat berlangsungnya acara, atau pada saat jeda.

s) Devisi Acara

- (1) Membuat konsep acara yang menarik.

- (2) Membuat konsep panggung dan layout panggung serta dekorasi, bekerjasama dengan perlengkapan.
 - (3) Mencari pengisi/ talent acara, bekerjasama dengan talent officer.
 - (4) Menyusun run-down acara serta membuat contekan untuk MC
 - (5) Bekerja sama dengan stage manajer dan floor manajer.
 - (6) Memastikan seluruh acara berjalan dengan baik
- t) Devisi Stage manajer
- (1) Bertanggung jawab kepada divisi acara atas terselenggaranya acara dengan baik.
 - (2) Mengontrol berjalannya acara dari awal hingga akhir dengan baik
 - (3) Membawahi LO (staff stage manajer) yang bertugas menghubungi talent acara dan memastikan talent acara (juri, mc, hiburan) hadir tepat waktu.
 - (4) Membawahi floor manajer dan memastikan menyambut tamu dengan baik.
 - (5) Memastikan acara berjalan sesuai run down dan waktu yang tepat sehingga tidak terjadi kemunduran selesainya acara.
 - (6) Mengkomando seluruh staff keamanan, floor manajer, backstage, dan mengawasi di depan panggung dengan baik.
 - (7) Memastikan seluruh tamu undangan mendapatkan kursi.

u) Devisi Floor Manajer

- (1) Bertanggung jawab kepada stage manajer terhadap keluar masuknya seluruh tamu dan penonton.
- (2) Menyambut tamu undangan dan menghantarkan ke tempat yang telah disediakan sehingga diharapkan hafal dengan petinggi kampus serta praktisi yang hadir.
- (3) Memastikan pengisian buku tamu dengan baik, sehingga perlu menyediakan buku tamu.

v) Devisi Talent Officer

- (1) Bertanggung jawab terhadap divisi acara mengenai talent/ pengisi acara.
- (2) Menghubungi pengisi acara (MC) dan menginformasikan tugas yang harus dilakukan pengisi acara dengan baik.
- (3) Memilih lagu yang hendak dimainkan oleh Stellakustik dan menghubungi manajernya serta melobi price dengan baik.
- (4) Mencari juri yang hendak menilai saat terselenggaranya pagelaran
- (5) Berkoordinasi dengan divisi acara
- (6) Memastikan sambutan-sambutan dan menghubungi pengisi sambutan

w) Devisi Penerima Tamu

- (1) Bertanggung jawab untuk menerima tamu
- (2) Membuat buku tamu

(3) Costume para penerima tamu.

x) Devisie Juri

(1) Merekrut juri untuk penilaian gantung dan grand juri

(2) Bertanggung jawab mendampingi juri pada saat penilaian gantung, grand juri, dan siding

(3) Membuat kriteria penilaian gantung dan grand juri

y) Devisi Booklet

(1) Mensurvei tempat pembuatan booklet

(2) Penawaran sampul dan isi booklet

(3) Bertanggung jawab saat pembagian booklet

2) Menentukan tema

Penentuan tema berdasarkan atas kesepakatan bersama atas dasar musyawarah. Dalam menentukan tema dengan beberapa pertimbangan diantaranya : tema trend 2013, potensi dan kemampuan

3) Menentukan Tujuan Pelaksanaan

Tujuan pelaksanaan ditentukan setelah pembentukan kepanitiaan selesai.

4) Menentukan Waktu dan Tempat

Tempat dan waktu pelaksanaan ditetapkan berdasarkan banyak pertimbangan dan tujuan. Dalam memilih tempat pagelaran melalui serangkaian proses panjang mulai dari pengusulan nama- nama tempat, penyurfaian tempat, nego harga dan fasilitas, melihat

kemampuan financial dari kepanitiaan, kestrategisan, kenyamanan, dan kapasitas.

5) Menentukan Anggaran

Penanggung jawab anggaran adalah bendahara. Namun dalam menentukan besaran iuran pokok dan mingguan serta harga tiket ditetapkan secara musyawarah bersama. Kemudian anggaran per devisi dibuat oleh masing-masing devisi dengan pendektan nominasi uang yang kira-kira dibutuhkan. Bendahara kemudian menyatukan dan membuat rancangan anggaran atas persetujuan seluruh panitia.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pagelaran busana 2013 dengan tema “ *The New Ethnic Glam*” diselenggarakan pada hari sabtu tanggal 5 April 2013, acara ini dimulai pada pukul 18.30 WIB yang bertempat di Bima Hall, Jogja Exspo Center Yogyakarta sesuai susunan acara yang telah dibuat oleh divisi acara. Agar acara pagelaran tari ini dapat berjalan lancar maka panitia mempersiapkan semua perlengkapan pada tanggal 4 April 2013 pukul 19.00 WIB sampai selesai. Penanggung jawab utamanya dari pihak perkap dan dekorasi. Kemudian tanggal 5 April 2013 pukul 07.30 WIB diawali breaving pagi, dan dilanjutkan gladi resik pada siang harinya.

c. Evaluasi

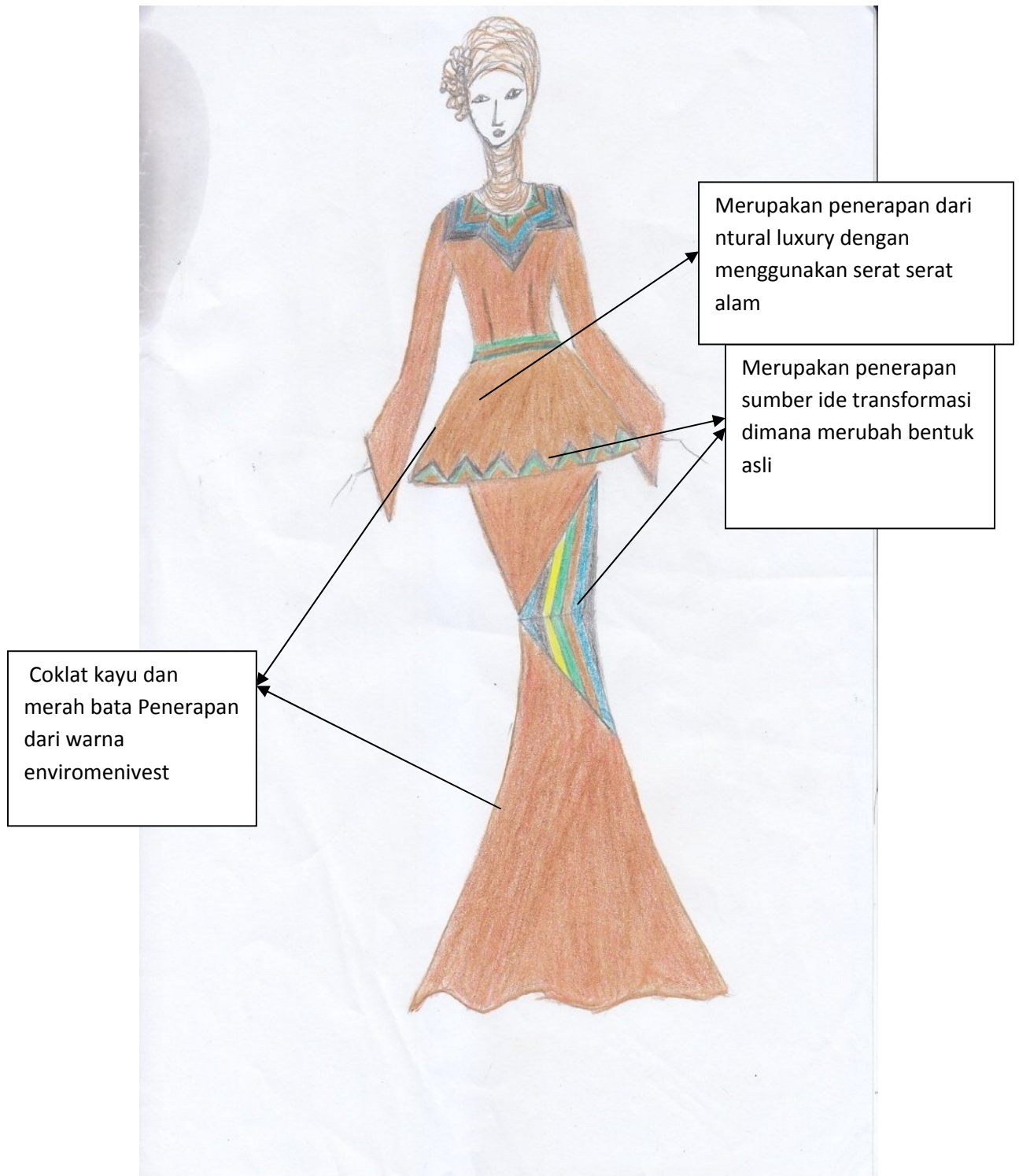
Proses evaluasi dilakukan setelah pagelaran selesai yaitu tanggal 12 Mei 2013 di KPLT lantai 1 pukul 09.30 dipimpin oleh ketua yaitu Zahra

Firdausi. Evaluasi ditulis sebagai noluten oleh sekertaris yang kemudian akan di pertanggung jawabkan dalam laporan pertanggung jawaban.

B. HASIL

1. Desain

Sub Trend busana kali ini yaitu *natural luxury* yang Didominasi oleh warna – warna kayu dan tanah yang mengingatkan juga pada bau – bauan kayu yang berbeda – beda namun tidak menyerang panca indra. Seperti bau tanah sehabis hujan yang memberikan rasa tenang dan tentram. Karakter dari sub tema ini menggunakan warna tanah dan warna – warna alam. Biasanya bentuk diilhami dari keindahan dan memanfaatkan alam sekitar..Dari tema tersebut maka munculah sumber ide busana Caping. Dari busana tersebut dapat dikembangkan melalui imajinasi masa depan oleh perancang dalam busana pesta malam muslimah untuk remaja elegant. Selain *trend* adapun *look* yang diterapkan yaitu *new look* yang merupakan gaya berpakaian dari pinggang ramping kemudian melebar kebawah. *Style* yang diambil adalah *exsotis dramatic* yang tidak memperlihatkan lekuk tubuh, etnik, dan menampilkan sesuatu yang berbeda.Namun tampilan keseluruhan tetep terlihat mewah dengan penggunaan kain satin bridal metalik, lurik, kulit kayu dan hiasan payet halon.

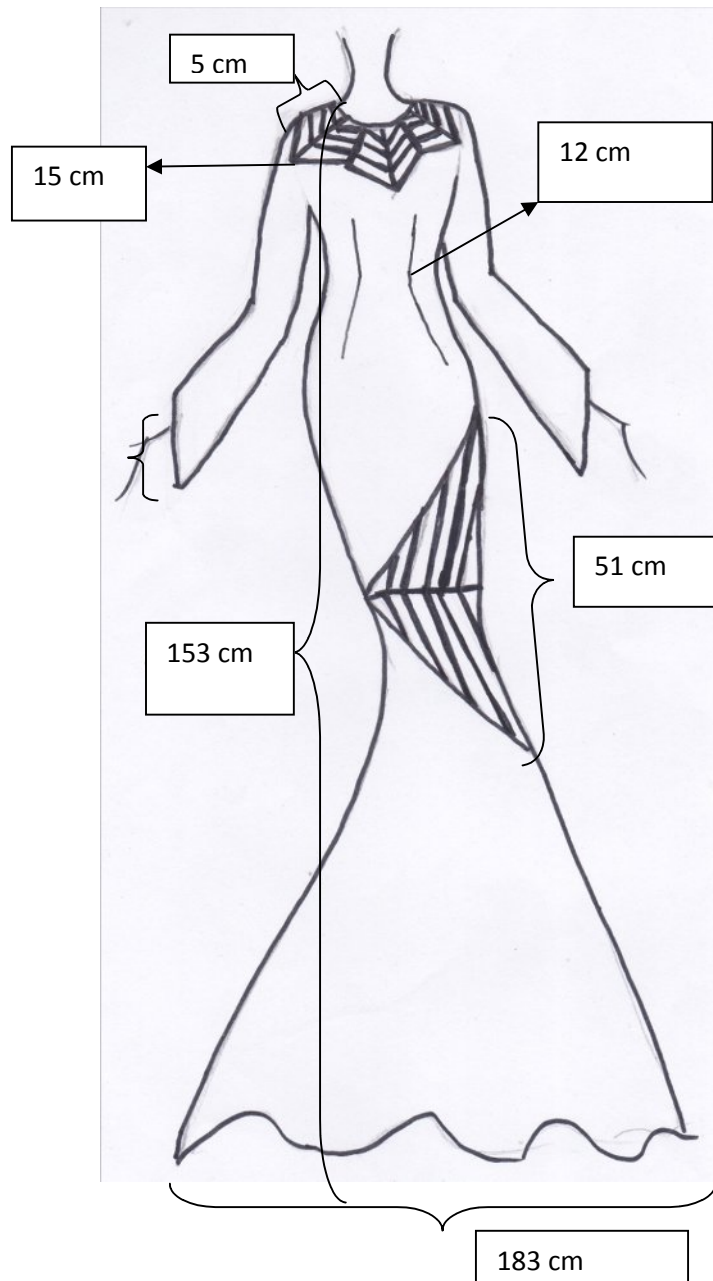


Gamabar 18. Visualisasi Unsur Prinsip Tema dan *Trend*

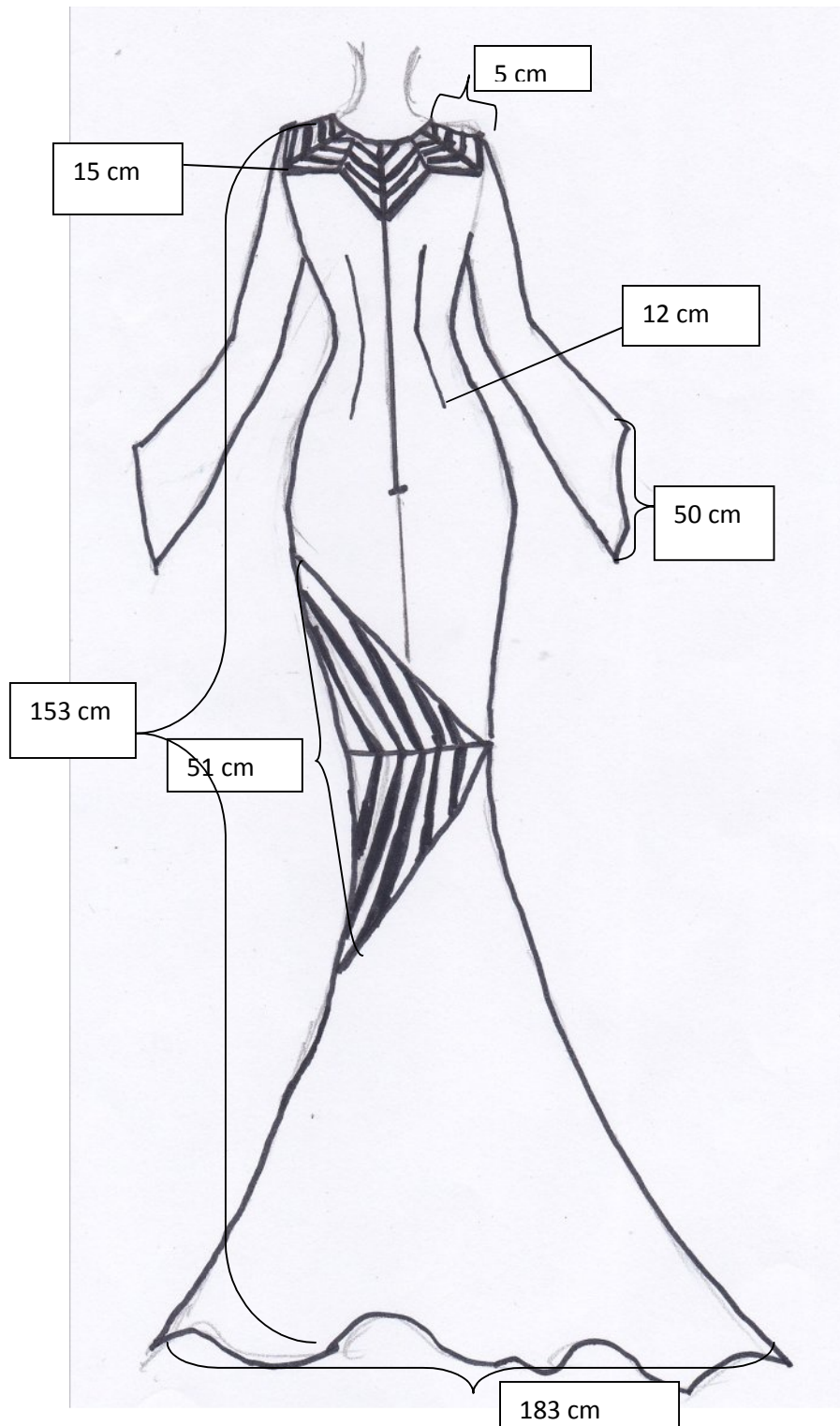
2. Pembuatan busana.

b. Persiapan

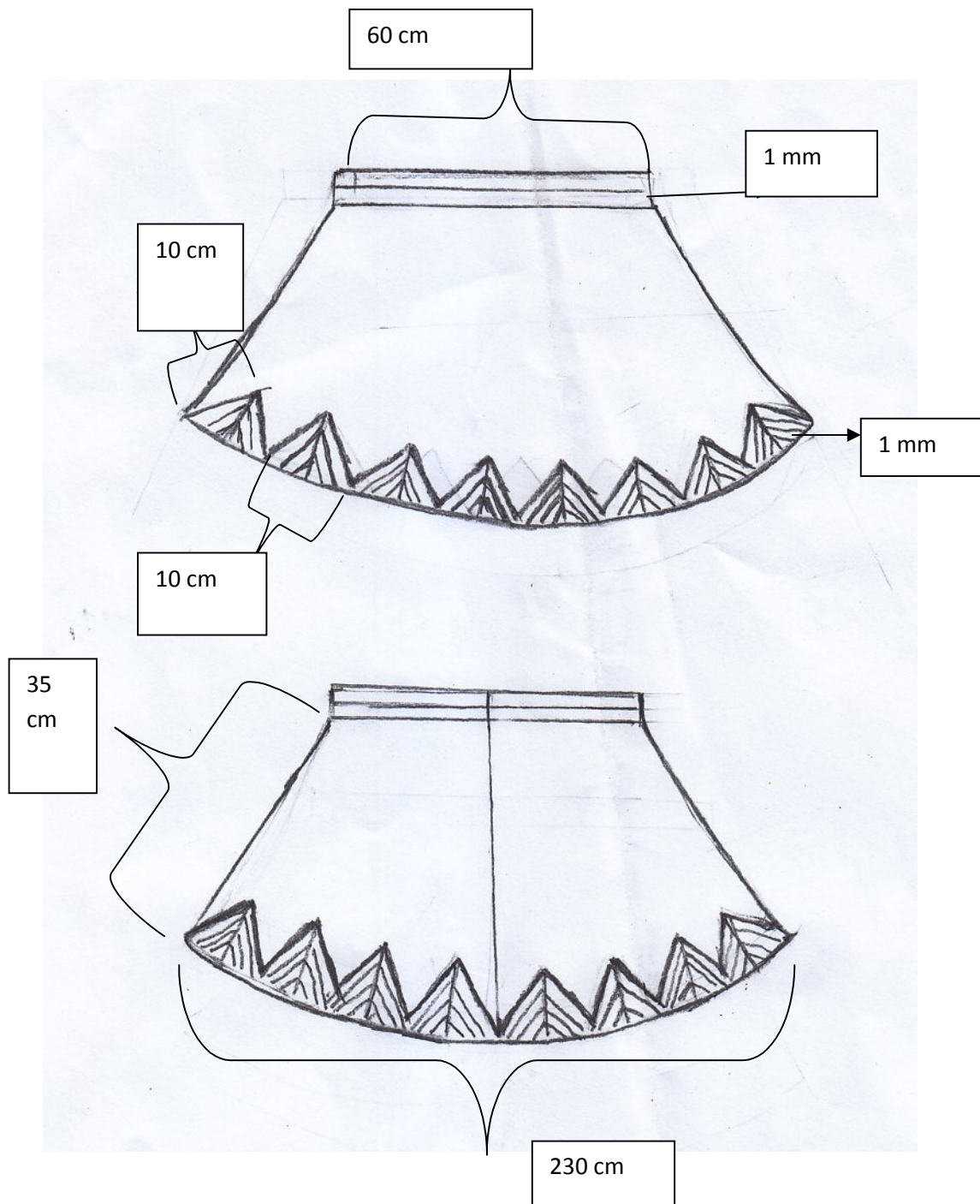
1) Pembuatan Gambar Kerja Hiasan Dan Gambar Kerja Busana.



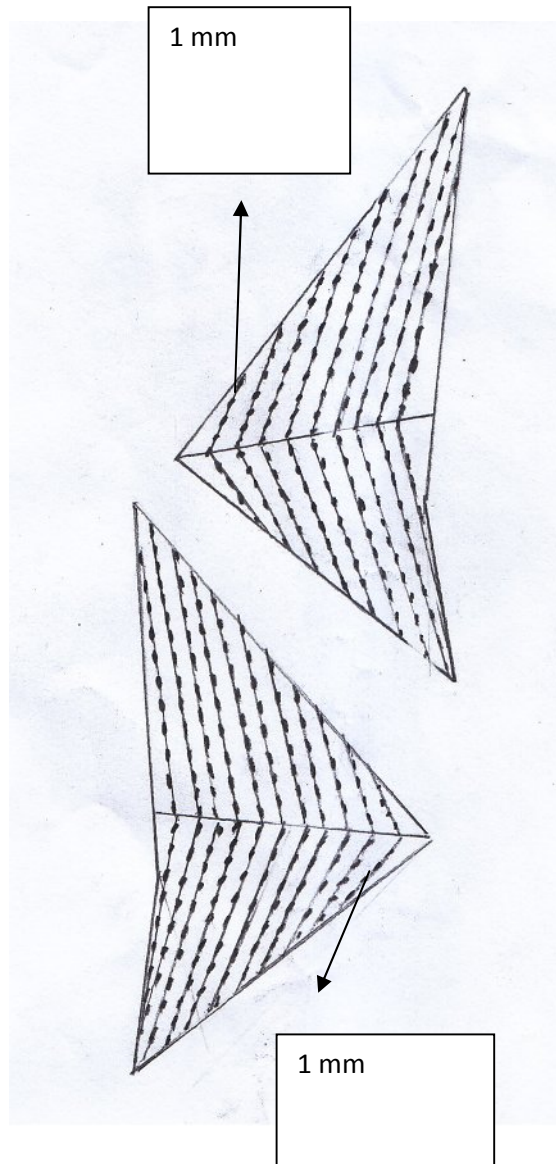
Gambar 19. Kerja Gaun Tampak Depa



Gambar 20.kerja gaun tampak belakang.



Gambar 21. Hiasan peplum



Gambar 22. Hiasan rok gaun

2) Pengambilan Ukuran

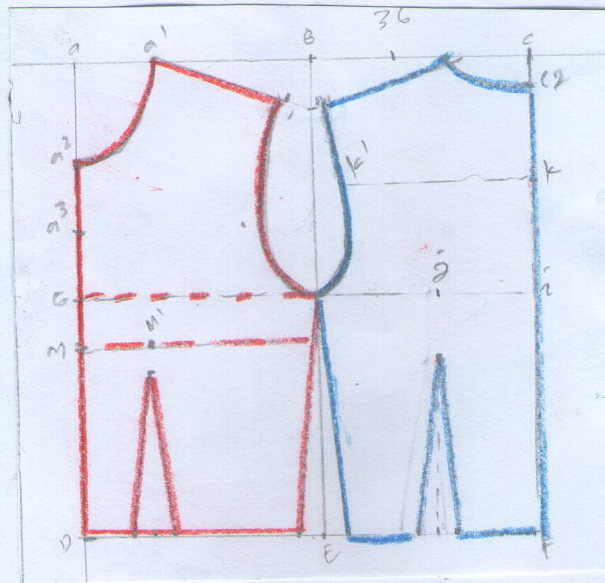
Pengambilan ukuran dilakukan sebelum membuat pola. Dalam mengambil ukuran disesuaikan dengan busana yang akan dibuat. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam adalah :

Lingkar Leher	: 36 cm
Ligkar Badan	: 72 cm
Lingkar Pinggang	: 60 cm
Lingkar Panggul	: 80cm
Lebar Muka	: 27cm
Panjang Muka	: 33 cm
Lebar Punggung	: 32 cm
Panjang Punggung	: 37cm
Panjang Bahu	: 11 cm
Panjang Sisi	: 17cm
Panjang Lengan	: 63 cm
Lingkar Pergelangan Tangan	: 23 cm
Lingkar Kerung Lengan	: 43 cm
Tinggi Panggul	: 23 cm
Panjang Busana	: 165 cm.

3) Pembuatan pola busana

Keterangan Pola :

Pembuatan pola dasar badan dengan system So'en berdasarkan ukuran yang telah didapat sebagai berikut :



Gambar23 . Pola Dasar Wanita Sistem So'en Skala 1 : 6

(Porrie Muliawan)

Keterangan Pola :

Bagian Depan

$$A - B = D - E = \frac{1}{4} \text{ lingkar badan} + 1 \text{ cm}$$

$$A - D = B - E = \text{Pa. panggul} + 1,5 \text{ cm}$$

$$A - a^1 = \frac{1}{6} \text{ Li. Leher} + 0,5 \text{ cm}$$

$$A - a^2 = (A - a^1) + 1 \text{ cm} = 7,5$$

$$a^1 - a^2 = \frac{1}{6} \text{ lingkar leher} + 1 \text{ cm}$$

$$A - E = \frac{1}{2} \text{ Panjang punggung} + 1,5 \text{ cm}$$

$$G - D = \frac{1}{2} \text{ Panjang punggung}$$

$$B - b^1 = 4,5 \text{ cm}$$

$$a^1 - b^2 = \text{panjang bahu}$$

$$a^2 - a^3 = a^3 - G(a^3 \text{tengah-tengah } a^2G)$$

$$a^3 - a^4 = \frac{1}{2} \text{ lebar dada}$$

$$b^2 - a^4 = \text{Kerung lengan bagian depan}$$

$$D - M = \text{Tinggi puncak}$$

$$M - m = \frac{1}{2} \text{ jarak dada}$$

$$m^1 - d^4 = \text{turun 2 cm}$$

$$D - O = \text{turun 3 cm}$$

$$(d^1 - d^2) = (d^1 - d^3) = 3 \text{ cm (kupnat)}$$

$$(o - d^2) + (d^3 - e^1) = \frac{1}{4} \text{ li.pi} + 1 \text{ cm}$$

Bagian Belakang

$$A - C = D - F \frac{1}{2} \text{ Li.ba}$$

$$B - C = E - F = \frac{1}{4} \text{ Li.ba} - 1 \text{ cm}$$

$$F - C^2 = \text{Panjang punggung}$$

$$c^2 - C = \text{naik 1.5 cm}$$

$$C - c^1 = 6.5 \text{ cm (} A - a^1 \text{) leher depan}$$

$$c^1 - c^2 = \text{kerung leher bagian depan}$$

$$c^1 - b^3 = \text{leher bahu} = 12 \text{ cm}$$

$$c^2 - K = 8 \text{ cm}$$

$$K - k^1 = \frac{1}{2} \text{ lebar punggung}$$

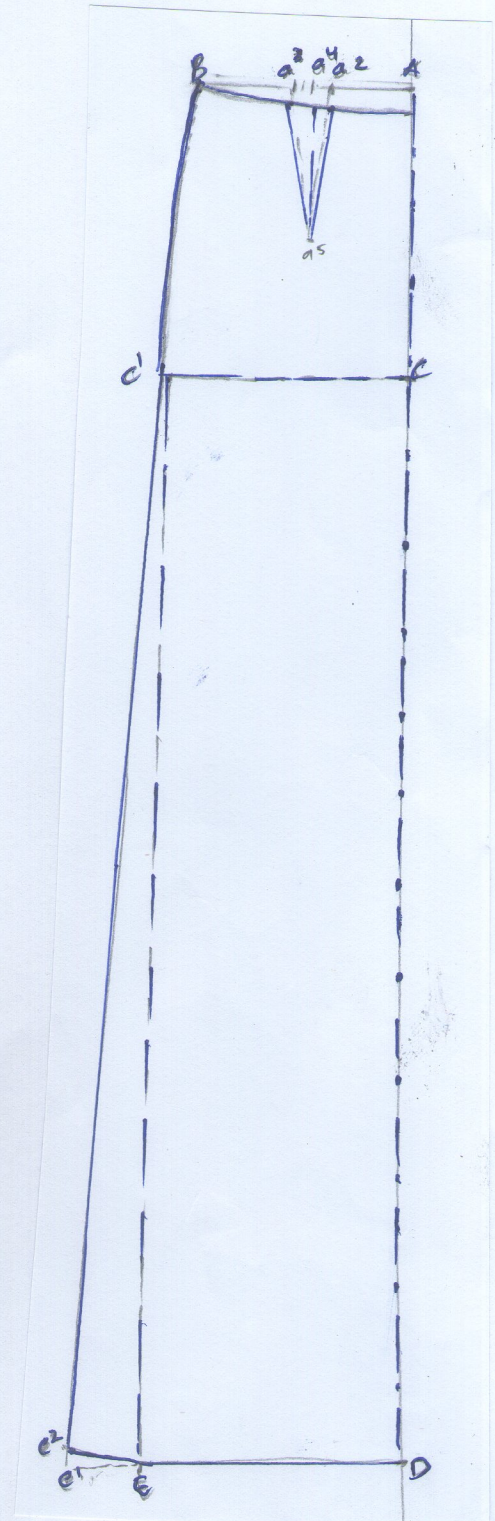
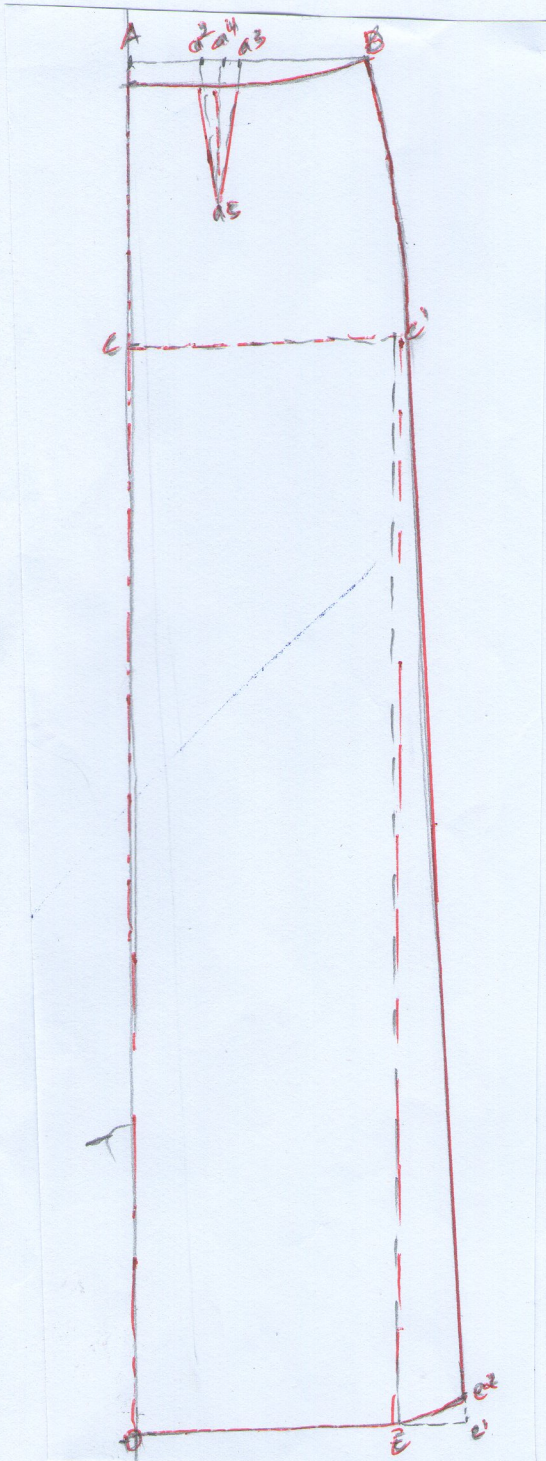
$$b^3 - k^1 - H = \text{kerung lengan belakang}$$

$$I - J = 8 \text{ cm}$$

$$J - j^1 = 5 \text{ cm}$$

$$(N - n^1) - (N - n^2) = 3 \text{ cm}$$

$$(F - n^1) + (n^2 - e^2) = \frac{1}{4} \cdot L \cdot \pi - 1$$



Gambar 24. Pola Dasar Rok

Keterangan pola :

Bagian depan

$$A - B = \frac{1}{4} \text{ Li.pi} + 1 + 3 \text{ (kup)}$$

$$A - a' = 2 \text{ cm}$$

$$A - a'' = \frac{1}{10} \text{ Li.pi}$$

$$A'' - a''' = 3 \text{ cm kupnat}$$

$$A'''' = \frac{1}{2} a'' - a'''$$

$$A'''' - a''''' = 12 \text{ cm}$$

$$A - C = \text{Tinggi Panggul}$$

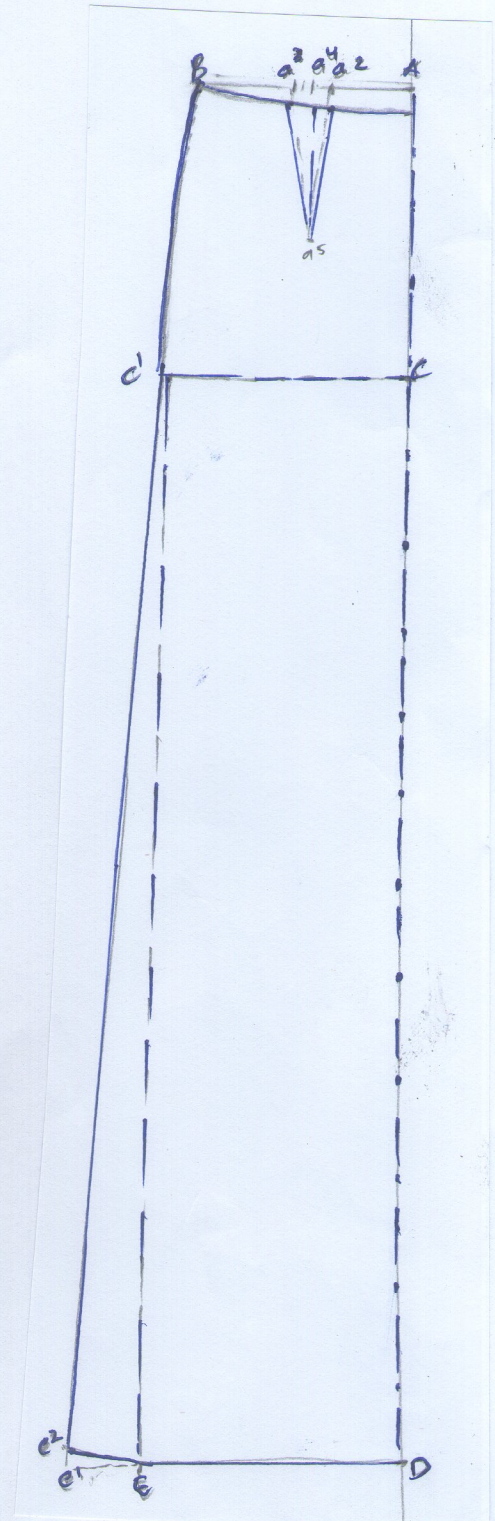
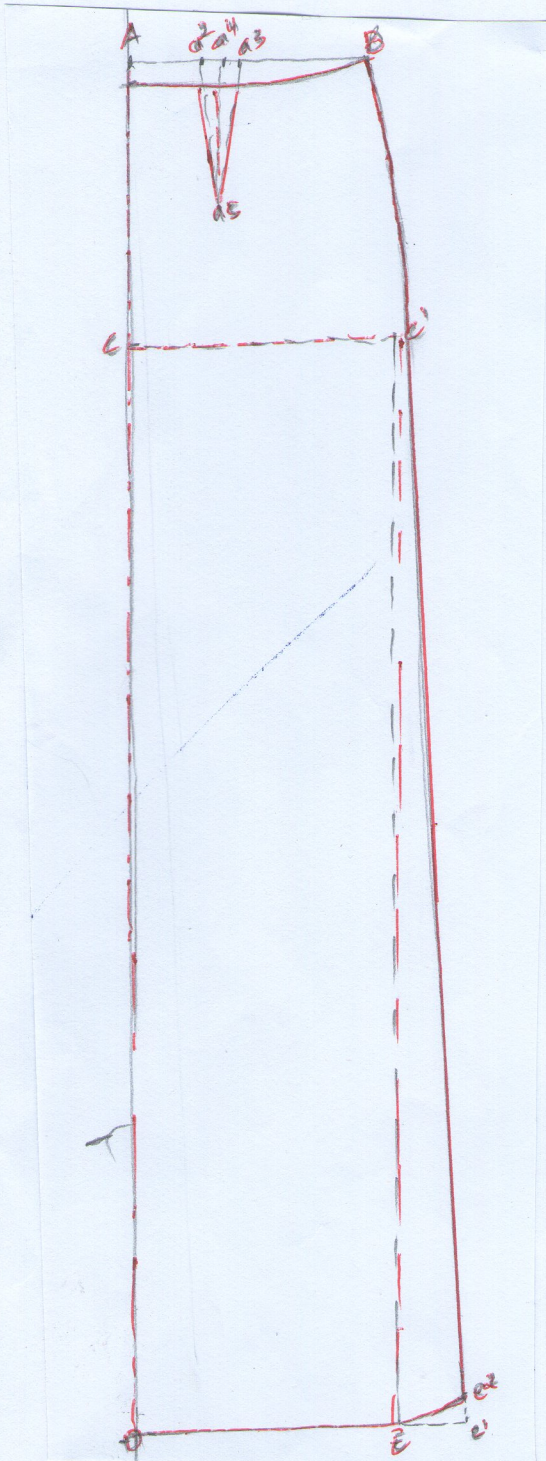
$$C - c' = \frac{1}{4} \text{ Li.pa} + 1$$

$$A - D = P. \text{rok}$$

$$D - C = C - C'$$

$$E - e' = 5 \text{ cm}$$

$$C' - e'' = 1 \text{ cm}$$



Gambar 24. Pola Dasar Rok

Pola Bagian Belakang

$$A - B = \frac{1}{4} \text{ Li. Pi} - 1 + 3$$

$$A - a' = 1 \text{ cm}$$

$$A - a'' = \frac{1}{10} \text{ Li.pi}$$

$$A'' - a''' = 3 \text{ cm kupnat}$$

$$A'''' - \frac{1}{2} a'' - a'''' =$$

$$A'''' - a'''' = 12 \text{ cm}$$

$$A - C = \text{Tinggi Panggul}$$

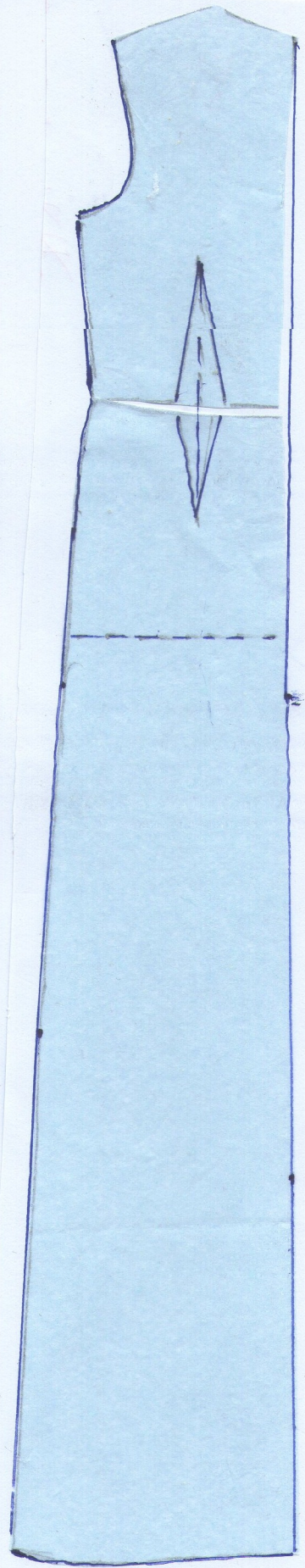
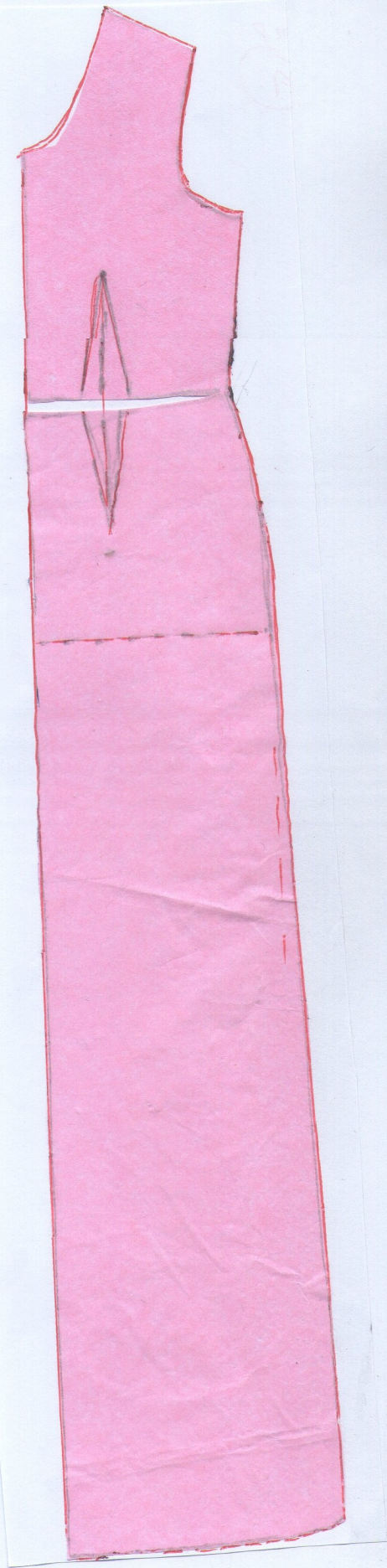
$$C - c' = \frac{1}{4} \text{ Li. Pa} - 1$$

$$A - D = \text{P. rok}$$

$$D - C = C - C'$$

$$E - e' = 5 \text{ cm}$$

$$E' - e'' = 1 \text{ cm}$$



Gambar 25. Pola Gaun Skala (1 : 6)

Keterangan Pola Gaun :

1. Pola Depan

D – P : Panjang Panggul

P – R : $\frac{1}{4}$ Lingkaran panggul + 1 cm

D – Q : Panjang gaun

Q – S : P – R

S – T : 5 cm

2. Pola Belakang

F – P : Tinggi Panggul

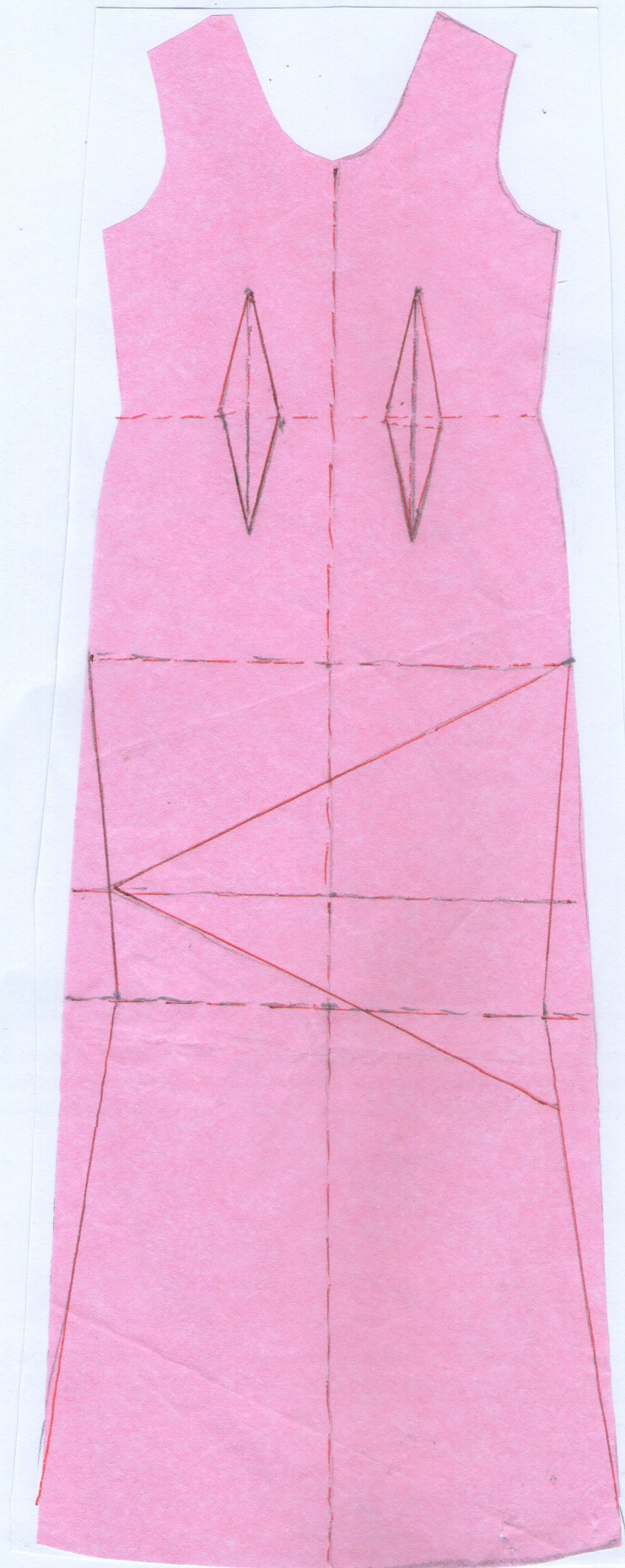
P – R : $\frac{1}{4}$ Lingkaran panggul - 1 cm

F – Q : Panjang gaun

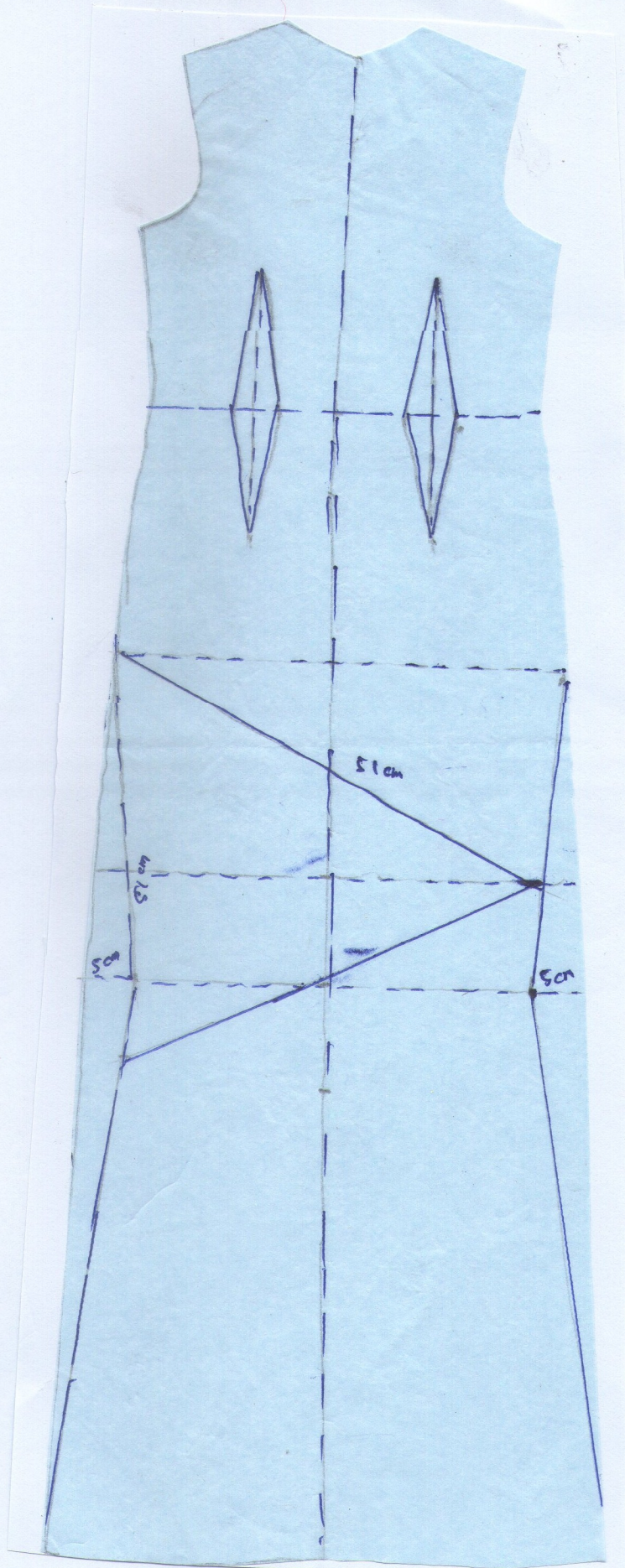
Q – S : P – R

S – T : 5 cm

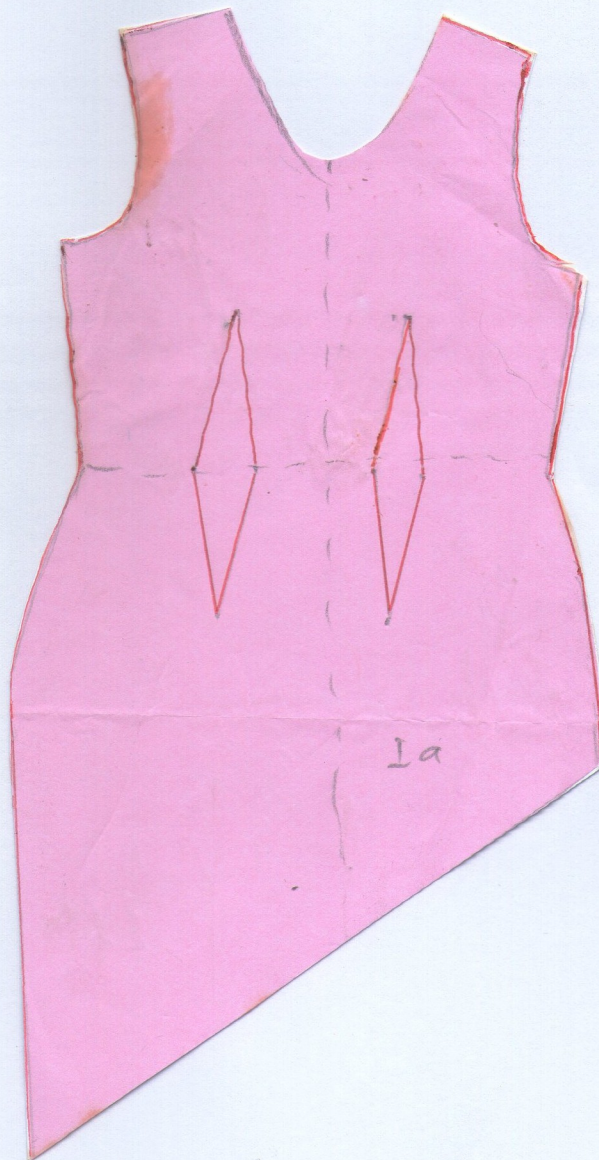
T – U : 1 cm



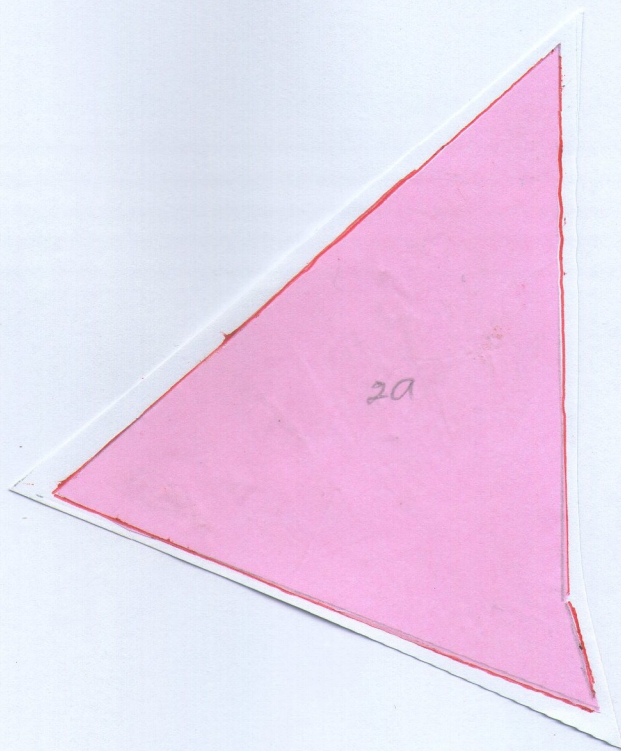
Gambar 26. Mengubah Pola Gaun Asimetris depan



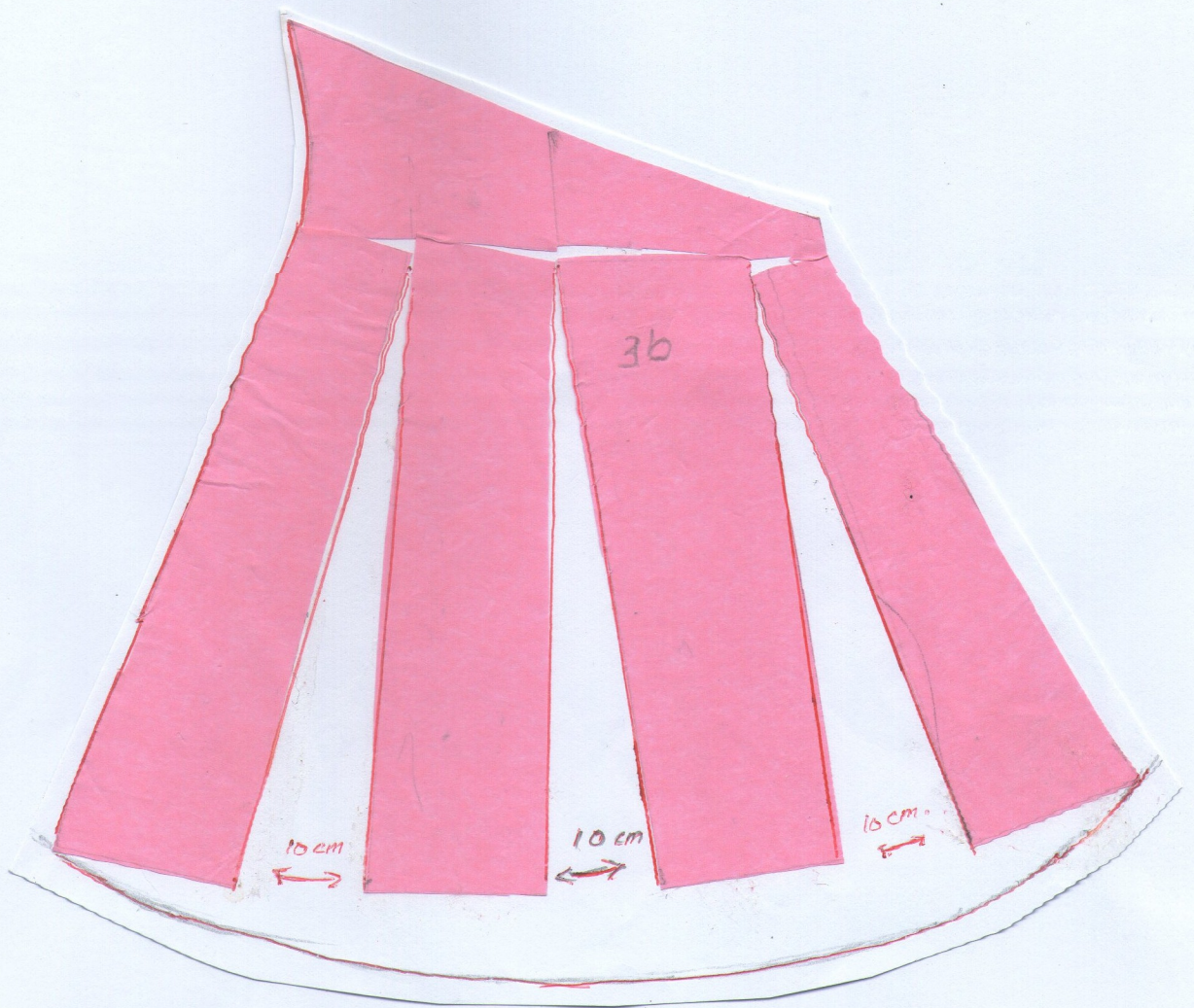
Gambar 27. Mengubah Pola Gaun Asimetris Belakang



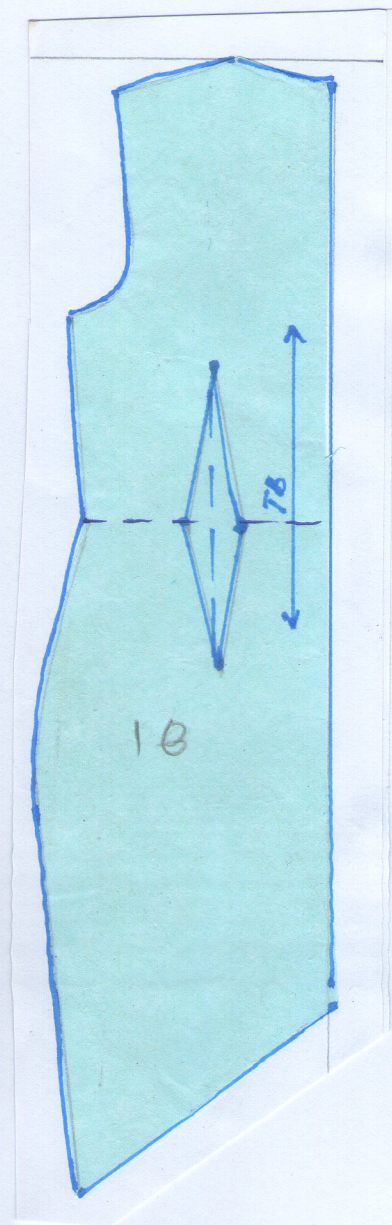
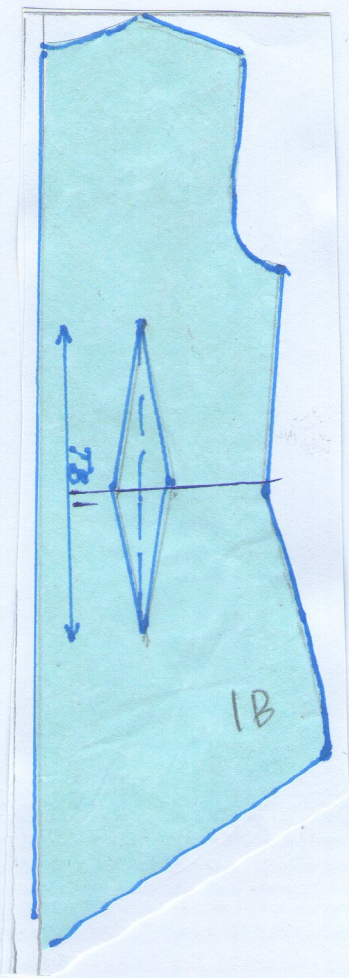
Gamabar 28. Pecah Pola gaun (1A)



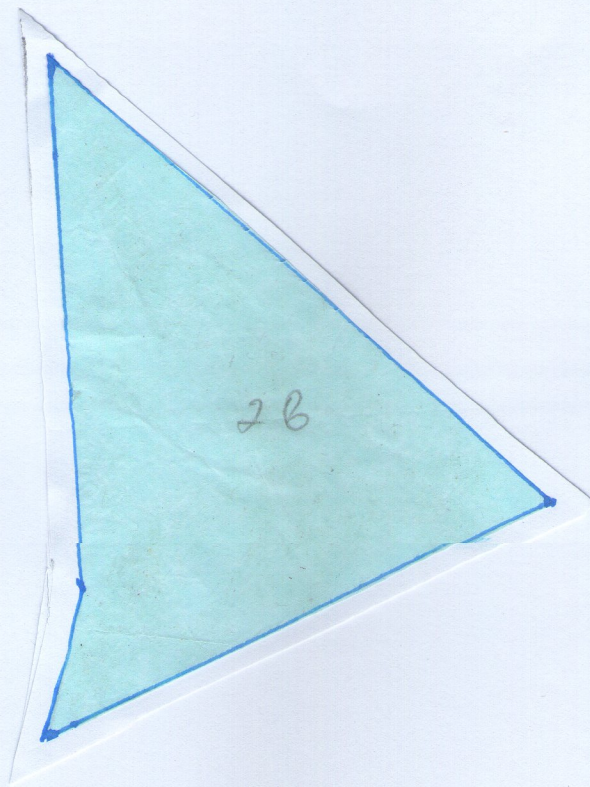
Gambar 29. Pecah Pola Gaun (2 B)



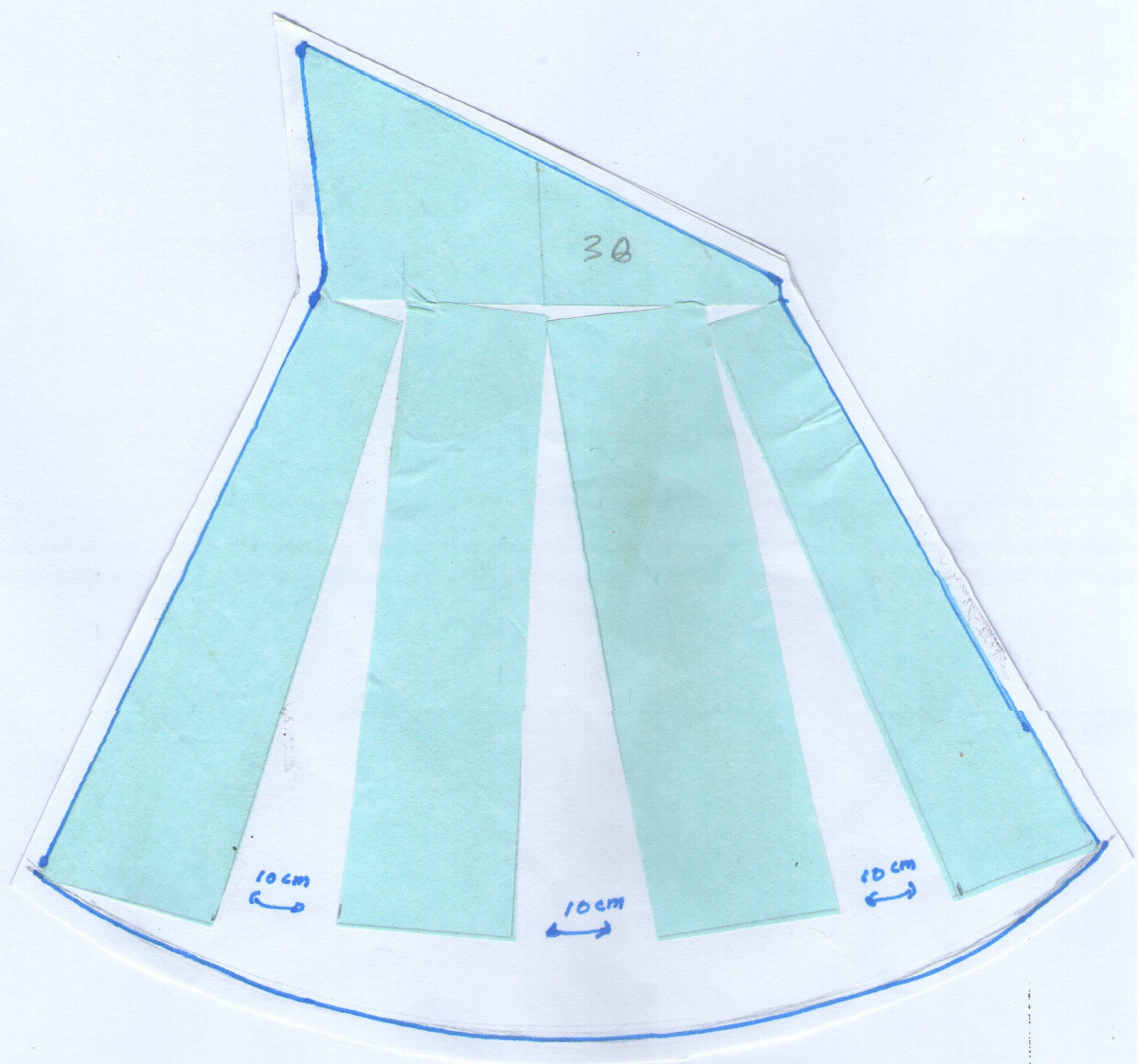
Gambar 30. Pecah Pola Gaun (3C)



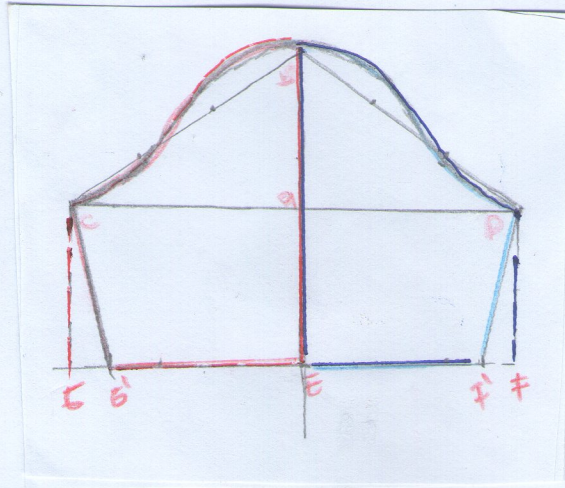
Gambar 31 . Pecah Pola Gaun Belakang (I A)



Gambar 32 . Pecah Pola Gaun Belakang (II B)



Gambar 33 . Pecah Pola Gaun Belakang (III C)



Gambar 34. Pola Dasar Lengan.

Skala 1: 6

Porrie Muliawan.

Keterangan Pola :

Tinggi kepala lengan : $\frac{1}{4}$ L. Lubang Lengan yang mau dipakai + 1 cm

Tentukan titik pada garis datar

A – B : Tinggi kepala lengan

: $\frac{1}{4}$ lubang lengan + 0.5 cm

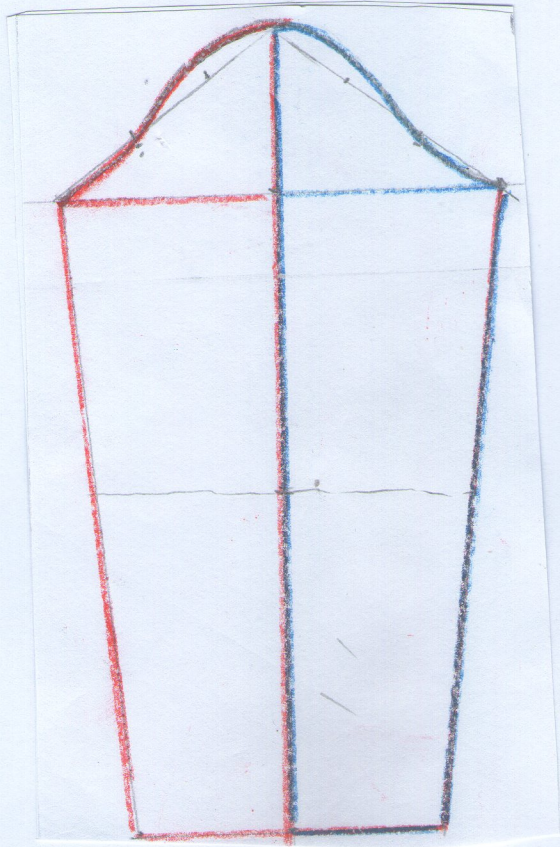
B – C : B – D

: $\frac{1}{2}$ lubang lengan + 0.5 cm

B – E : Panjang lengan luar

B – C dan B – D dibagi 4 cm

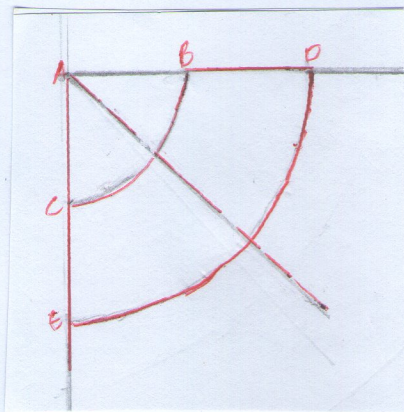
Kemudian digambar kepala lengan



Gambar 35. Merubah Pola Dasar Lengan



Gambar 36. Pecah Pola Lengan Sesuai Desain

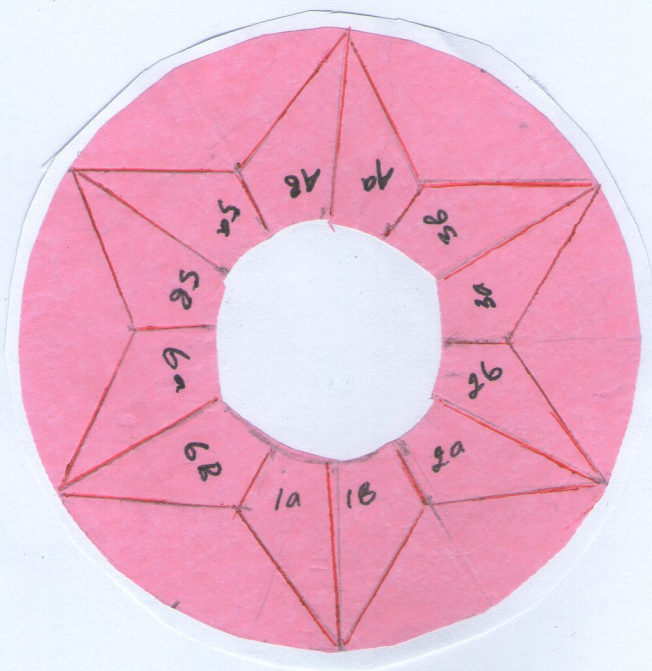


Gambar 37. Pola dasar kerah skala (1:6)

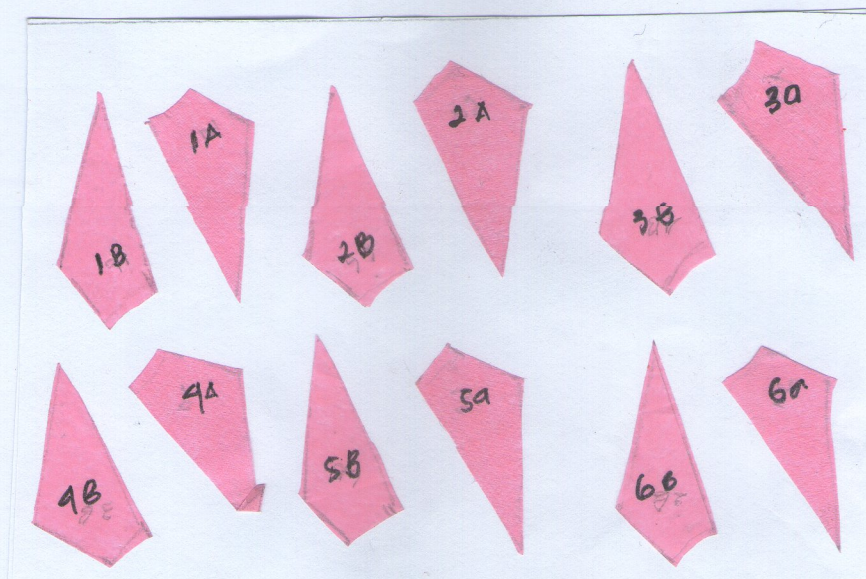
Keterangan :

$$A - B : A - C = 1/6 \text{Lipi} - 0,5$$

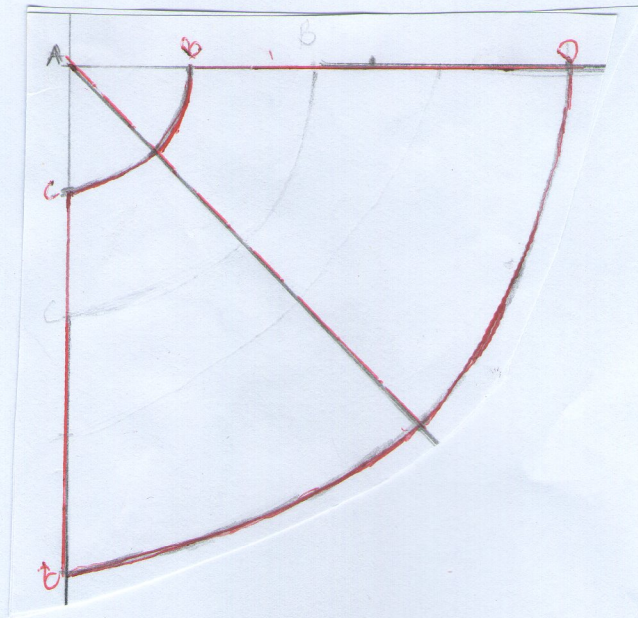
$$C - E : B - D = \text{Panjang kerah.}$$



Gambar 38. Merubah Pola Kerah Sesuai Desain



Gambar 39. Pecah Pola Sesuai Desain

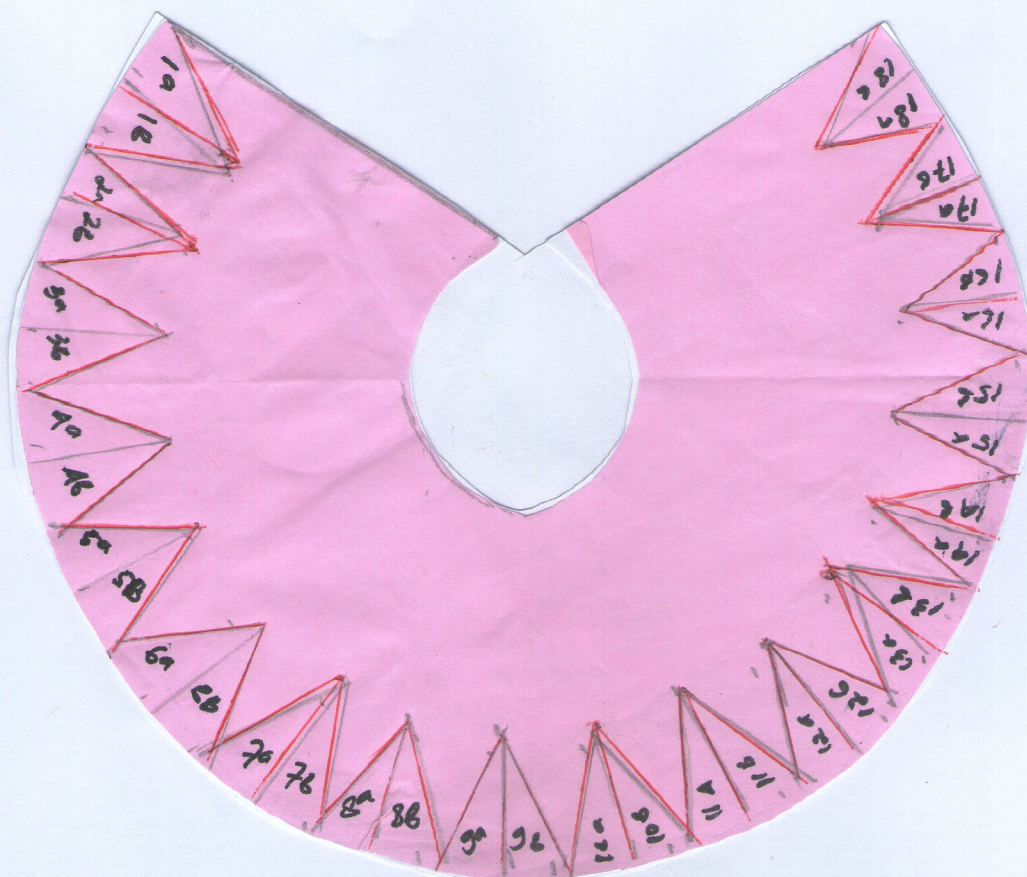


Gambar 40. Pola dasar peplum skala (1:6)

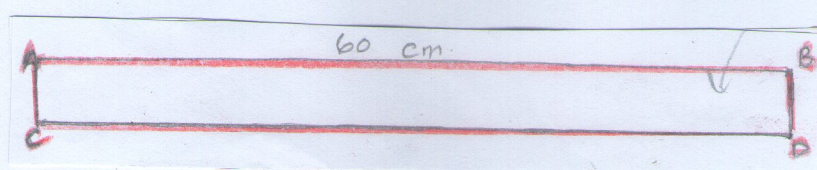
Keterangan :

$$A - B : A - C = 1/6 \cdot \text{Lipi} - 0,5$$

$$C - E : B - D = \text{Panjang peplum.}$$



Gambar 41. Pola Peplum Sesuai Desain



Gambar 42. Pola Ban Pinggang.

Keterangan :

$$A-B = C-D = L.\text{ping}$$

$$A-C = B-D = \text{Leb. Ban pinggang}$$

3. Perancangan bahan

Perancangan bahan merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui dan memperkirakan berapa banyak bahan yang diperlukan dalam pembuatan busana.

Hal – hal yang harus diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut :

- a. Arah serat kain harus diperhatikan.
- b. Dalam meletakkan pola pada kain harus diatur sedemikian rupa agar tidak boros.
- c. Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperhatikan arah bagian atas dan bagian bawah motif.

Bahan – bahan yang dipergunakan dalam membuat busana pesta untuk kesempatan mala mini yaitu :

- a. Bahan Satin Bridal Metalik

Bahan inidigunakan pada busana pesta malam sebagai bahan utama atau longdress bersiluet S

- b. Bahan Serat Alam

Bahan serat alam yang digunakan adalah serat alam kulit kayu, dimana pada tren tema Enviromanives dan sub tema *Natural Luxury* yaitu mengekspos material alam, yang di dapati pada bagian peplum.

c. Bahan Vuring

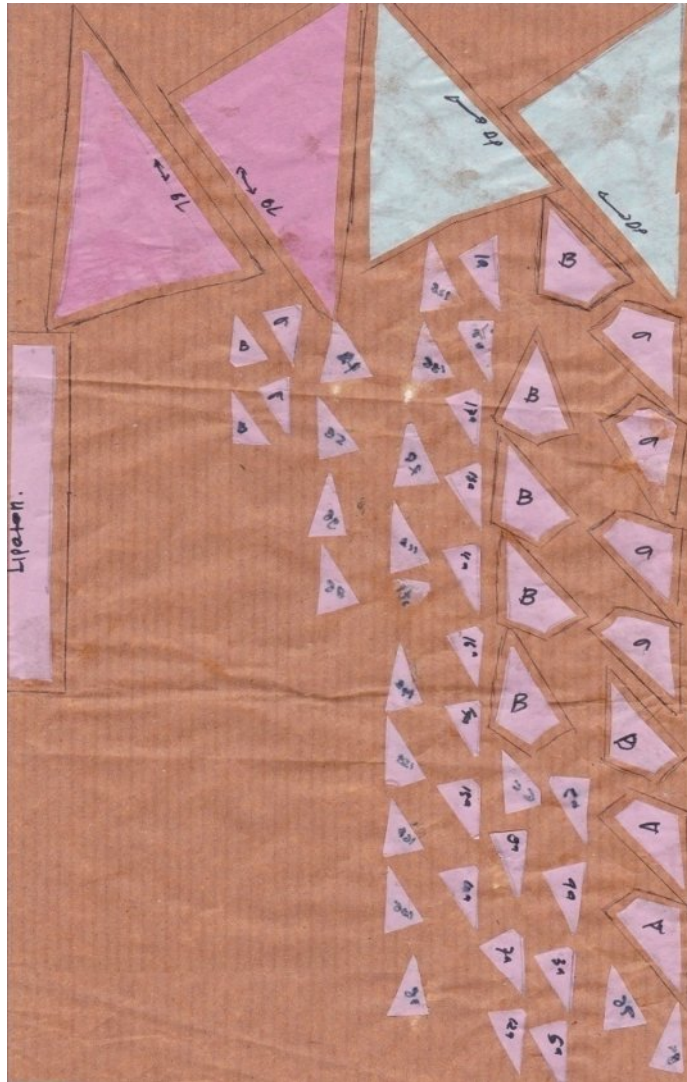
Bahan vuring yang digunakan dalam proses pembuatan busana pesta malamini adalah asahi sampai bawah..kecuali lengan tidak menggunakan furing .untuk bagian longdress dan lengan. Untuk serat alam yang di gunakan peplum yaitu kulit kayu yang dilapisi dengan furing asahi.



Gambar 43. Rancangan Bahan Satin Bridal Metalik Untuk Gaun Atas , Bawah Dan Lengan

Panjang : 3 Meter

Lebar : 150 Cm

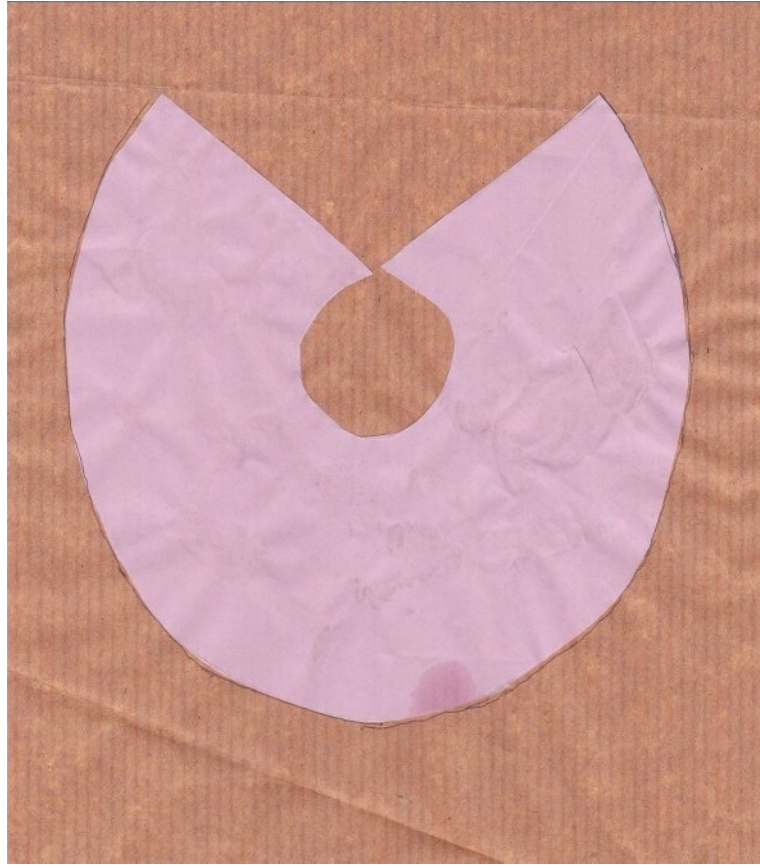


Gambar 44. Rancangan Bahan Lurik Untuk Gaun Tengah , Kerah, Hiasan

Dan Ban Pinggang .

Panjang : 190 Cm

Lebar : 90 Cm



Gambar 45. Rancangan Bahan Kulit Kayu Untuk Peplum

(Skala 1:6)

Panjang : 1 Meter

Lebar : 1 Meter



Gambar 46. Rancangan Bahan Furing Skala (1:6)

(Bahan Asahi)

Panjang : 3 Meter

Lebar : 115 Cm

4. Kalkulasi harga

Kalkulasi harga merupakan langkah yang dilakukan untuk memperkirakan seberapa besar biaya yang akan dikeluarkan dalam pembuatan busana setelah diketahui panjang bahan yang diperlukan melalui rancangan bahan. Hal – hal yang perlu diperhatikan dalam membuat rancangan harga yaitu :

- a. Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total dari bahan – bahan yang dibutuhkan.
- b. Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa yang digunakan, misalnya bahan pokok, bahan pembantu atau bahan tambahan.
- c. Dalam menentukan jumlah harga, disesuaikan dengan banyaknya barang yang digunakan atau diperlukan.
- d. Semua barang harus tercatat, agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.

Berikut adalah rancangan harga dari pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide caping :

Table 1. Kalkulasi Bahan

No	Nama Barang	Banyaknya	Harga Satuan	Jumlah Harga
A	Bahan Utama			
1	Satin bridal metalik	3 m	Rp. 50.000	Rp.150.000
2	lurik	1 potong	Rp. 50.000	Rp.50.000
3	Kulit Kayu	1 m	Rp. 18.000	Rp. 18.000
B	Bahan Pembantu			
1	Kain asahi	3 m	Rp.8.500	Rp.25.500
C	Bahan Tambahan			
1	Kain Viselin	2 m	Rp.4.000	Rp.8.000
2	Benang Jahit	2 buah	Rp.1.300	Rp.2.600
3	Kancing kait	10 buah	Rp.100	Rp.1.000
4	Ritsleting Jepang	1 buah	Rp.3.000	Rp.3.000
D	Bahan Hiasan			
1	Bordiran	1 bordiran	Rp.40.000	Rp.40.000
2	Payet halon			Rp.150.000
	TOTAL			Rp 448.100

Harga jual adalah dari jumlah total Rp 448.100,00 ditambah keuntungan yang ingin diperoleh sebesar 50 % yaitu Rp 224050 ,00 Sehingga diperoleh harga jual sebesar Rp 712. 150,00.

a. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana. Beberapa yang harus dilakukan dalam proses pembuatan pesta malam dengan sumber ide Capping yaitu ;

1. Peletakan Pola Bahan

Peletakan pola pada bahan merupakan langkah awal sebelum pemotongan. Dalam peletakan pola busana pada kain, sebaiknya kain dilipat menjadi dua bagian dengan bagian baik berada diluar. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penandaan jahitan atau merader.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam meletakkan pola pada bahan, yaitu :

- a) Semua tanda jahitan ada pada tiap – tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.
- b) Arah benang panjang dari bagian kiri harus sama dengan bagian kanan.
- c) Corak bahan harus sama antara bagian kiri dan bagian kanan, serta berjalan terus pada sisi, sedemikian pula corak yang searah harus diperhatikan.

- d) Lebar kampuh untuk semua bagian adalah $1 - 1 \frac{1}{2}$ cm, sedangkan untuk kelim selebar $2 \frac{1}{2} - 5$ cm.
- e) Lapisan seperti saku, kerah, ban pinggang, depun ataupun serip diperkirakan letaknya setelah pola besar diletakkan.
- f) Sebelum meletakkan poladiatas bahan licin seperti sifon, tile, dan sebagainya sebaiknya disematkan dulu selembar kertas tipis hingga rata.

2. Pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan

Setelah diletakkan pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta kelim. Pemberian kampuh biasanya $1 \frac{1}{2} - 2$ cm, sedangkan ritsleting sebesar $3 - 4$ cm. pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader tepat pada garis luar pola.

3. Penjelujuran

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, terlebih dahulu di jelujur dengan tangan, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan. Selain itu penjulujuran juga diperlukan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model apakah sudah pas pada saat pengepasan I. apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidaktepatan pada ukuran, maka masih bisa untuk diperbaiki.

Langkah – langkah penjelujuran adalah sebagai berikut :

a) Menjelujur bagian longdress

- (1) Menjelujur kupnat
- (2) Menjelujur rit
- (3) Menjelujur bahu
- (4) Menjelujur sisi
- (5) Menjelujur sisi lengan dan menjelujur lengan dengan badan
- (6) Menjelujur kelim lengan dan kelim rok

b) Menjelujur peplum

- (1) Menjelujur sisi peplum
- (2) Menjelujur kampuh peplum dengan furing

4. Evalusai proses I

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh seseorang yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih berupa penjelujuran. Pengepasan I bertujuan untuk mengetahui sesuai dengan ukuran tubuh model dan kenyamanan pada busana tersebut. Selain itu juga untuk mengetahui kekurangan pada busana saat dipakai oleh model.

Aspek yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana.

Tabel 2. Evaluasi Proses I

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
Lingkar Pinggang	Lingkar pinggang pada peplum terlalu besar	Mendedel ulang bagian pinggang peplum dan dikurangi masing-masing 3cm
Panjang Gaun	Terlalu panjang	Kelim bawah dikurang 5cm

5. Penjahitan

Setelah pengepasan I dilakukan dan mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah penjahitan. Penjahitan dilakukan untuk menyambung setiap bagian membentuk gaun dan peplum. Penjahitan yang dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga manual menggunakan tangan. Hal yang dilakukan agar hasilnya menjadi rapi, kuat dan maksimal.

Langkah – langkah penjahitan dan penyelesaiannya yaitu :

a) Menjahit gaun

- (1) Menjahit kup bagian depan dan belakang.
- (2) Menjahit rit jepang pada bagian tengah belakang.
- (3) Menjahit bahu.

- (4) Menjahit sisi gaun.
- (5) Menjahit sisi lengan
- (6) Menjahit furing
- (7) dan memasang pada badan.
- (8) Mengelim

b) Peplum

- (1) Sebelum di potong kulit kayu di lemeskan dulu kemudian di pilok warna clear biar kelihatan kilaunya.
- (2) Menempel kain lurik ke pinggir- pinggir kulit kayu yang sudah di potong sesuai desain .
- (3) Membordirkan semua sisi peplum dengan teknik bordir lurus lompat pendek
- (4) Menjahit ban pinggang peplum

6. Evaluasi proses II

Evaluasi proses II atau pengepasan II dilakukan pada busana yang sudah selesai dijahit, minimal 90% dari total pembuatan serta harus sesuai dengan disain yang telah dibuat yang meliputi perlengkapan dan hiasannya.

Tabel 3. Evaluasi Proses II

Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
Lingkar Pinggang	Lingkar pinggang peplum pas	Tidak ada yang di dedel
Kerah	Kekecilan	Menurunkan garis leher 3 cm
Peplum	Hasil jatuhnya tidak bagus .	Bagian sisi belakang di kurangi masing – masing 15 cm.

b. Evaluasi hasil

Kegiatan evaluasi dilakukan setelah proses perencanaan dan pelaksanaan dalam pembuatan busana pesta. Evaluasi akhir yang didapat adalah busana pesta malam dengan sumber ide Caping telah sesuai dengan tema besar pagelaran “*The New Ethnic Glam*”. Disain yang dibuat telah menyiratkan sumber ide caping pada peplum, kerah dan bagian rok.

3. Penyajian Karya (Gelar Busana)

Penampilan kostum merupakan suatu ajang yang diselenggarakan untuk memperkenalkan produk – produk kostum yang dihasilkan. Pagelaran tari kali ini yaitu menampilkan kostum tari yang dilaksanakan dengan adanya

kolaborasi antara Program Studi Pendidikan Teknik Busana, Program Studi Teknik Busana, Program Studi Teknik Rias dan Kecantikan dan Program Studi Pendidikan Seni Tari. Pelaksanaan pagelaran tari meliputi beberapa tahap, yaitu : persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan untuk menyelenggarakan pagelaran busana dengan tema “ The New Ethnic Glam” dimulai dari pembentukan panitia.

1) Menentukan Tema

Tema yang diambil dalam pagelaran busana 2012 ini adalah *The New Ethnic Glam*. Arti dari *The New Ethnic Glam* adalah Sebuah bentuk atau kreasi baru dalam disain busana pesta yang bersumber dari warisan-warisan budaya etnik baik berupa benda, tradisi, maupun kesenian yang dikolaborasikan dengan tema *trend* 2013 sesuai perkembangan dunia fashion, serta menonjolkan kilauan. Ditambah dengan metode hand made pada pengerjaannya. Selain mengangkat unsur kebudayaan bangsa, gaya etnik membuat desain menciptakan kesan hangat, tidak membosankan dan elegant. Pagelaran *The New Ethnic Glam* tidak mengharuskan menggunakan bahan tertentu, tetapi mahasiswa dibebaskan menggunakan bahan sesuai dengan trend 2013 dan sub tema yang diambil.

b) Menentukan tujuan pelaksanaan

Tujuan dari pergeleran busana dengan tema *The New Ethnic Glamini* antara lain :

- 1) Memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang keberadaan program studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
 - 2) Menampilkan seluruh karya mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
 - 3) Sebagai wujud keikutsertaan mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dalam mata kuliah proyek akhir.
- 1) Menentukan Waktu dan tempat penyelenggaraan

Penyelenggaraan Pergeleran busana 2013 dengan tema “The New Ethnic Glam” ini diselenggarakan dalam tiga tahapan, dengan rincian waktu dan tempat sebagai berikut :

(a) Gladi kotor

Hari / tanggal : Rabu, 27 Maret 2013

Waktu : 09.00 WIB – selesai

Tempat : Bima Hall, Jogja Ekspo Center Yogyakarta

(b) Gladi bersih

Hari / tanggal : Jum’at, 05 April 2013

Waktu : 07.30 WIB – 17.00 WIB

Tempat : Bima Hall, Jogja Ekspo Center Yogyakarta

(c) Pagelaran Busana

Hari / tanggal : Jum'at , 05 April 2013

Waktu : 18.30 WIB – 23.00 WIB

Tempat : Bima Hall, Jogja Ekspo Center Yogyakarta

2) Penentuan Anggaran

Penyelenggaraan pagelaran busana 2013 dengan tema *The New Ethnic Glam* ini tidak dapat berjalan apabila tidak didukung dana financial yang mencukupi. Untuk itu setiap mahasiswa yang mengikuti pagelaran diwajibkan membayar uang iuran pokok sebesar Rp 600.000,-, iuran mingguan Rp 10.000,- setiap rapat dan penjualan 1.000 tiket baik VIP maupun Reguler. Masing-masing seharga Rp 45.000,- untuk VIP dan Rp 30.000,- untuk Reguler. Jumlah nominal itu ditentukan melalui perhitungan perkiraan anggaran dan diputuskan serta disetujui saat rapat

2. Tahap pelaksanaan

Untuk melancarkan jalannya acara, maka pada hari pelaksanaannya, yaitu padahari jumat pada pukul 10.00 WIB diadakan gladi bersih yang dihadiri oleh seluruh pengisi acara. Acara dimulai pada pukul 18.30 WIB, Tahap evaluasi

Sebelum acara puncak gelar busana dimulai, penonton dipersilakan untuk melihat-lihat *display* yang juga ditampilkan pada malam itu.

Display tersebut menampilkan karya-karya busana dari Disainer tamu Malaysia dan Disainer tamu Australia.

Seluruh karya-karya mahasiswa yang ditampilkan malam itu dinilai oleh beberapa juri. Dewan juri berjumlah 5 orang. Juri-juri tersebut antara lain :

- a) Sicilia Safitri (dosen UNES)
- b) Goet Poespo (Praktisi)
- c) Ramadhani (desainer)
- d) Lia Mustofa (Desainer)
- e) (Wartawan mode kedaulatan rakyat)

Karya-karya mahasiswa yang terpilih menjadi karya terbaik masing-masing mendapatkan penghargaan berupa trophy dari berbagai instansi.

Dalam berlangsungnya acara terdapat beberapa kekurangan seperti, beberapa siekurang koordinasi antara penanggungjawab dengan staf tentang pembagian kerjasehingga terjadi miskomunikasi, target kerja yang diberikan sebagian besar melebihi batas, namun tetap terselesaikan. Evaluasi sangat diperlukan untuk mengetahui kekurangan dan hambatan yang ada pada pagelaran busana 2013, sehingga bisa dijadikan pembelajaran untuk pagelaran yang selanjutnya. Adapun evaluasi tersebut meliputi :

a) Penerima Tamu

- (1) Penonton VIP banyak yang tidak hadir sehingga beberapa penonton dengan tiket Reguler menempati kursi VIP.

b) Keamanan

- (1) Penjagaan pada backstage kurang maksimal sehingga ada dua orang cowok dari PMI/ PMR masuk ruang model berganti pakaian.
- (2) Dari anak Talent ada yang kehilangan uang karena pengamanan ketat baru terlaksana setelah magrib.
- (3) Kehilangan motor salah satu panitia tambahan.
- (4) Masuknya anak “pank” dan mengambil makanan setelah pagelaran selesai (saat beres-beres tempat).

c) Koreo

- (1) Koreo sangat terlihat tidak professional.
- (2) Waktu GR terlalu memakan waktu dan molor waktunya.
- (3) Kurang tegas terhadap pihak jasa modeling.

d) Model

- (1) Banyak yang tidak sesuai/serasi dengan disain busana.
- (2) Ada model yang keluar masuk tanpa alasan konkrit saat GR.
- (3) Tidak ada yang menjaga model dipintu keluar dan masuk stage.
- (4) Grand juri urutan model kacau.

e) Make Up

- (1) Hairdoo yang pertama kali tidak sesuai (kesepakatan dengan pihak hairdo).
- (2) Cermin dan barang-barang lain tidak langsung dibersihkan.

f) PDD

- (1) Foto hasil Grand juri tidak memuaskan.
- (2) Video tidak memuaskan (banyak yang terpotong2).
- (3) Tidak ada briefing terlebih dahulu.

g) Juri

- (1) Penomeran saat grand juri dan fashion show tidak sama sehingga terjadi kebingungan saat penilaian dan pemanggilan juara.

h) Acara.

- (1) Panitia inti banyak yang molor tanpa izin terlebih dahulu.
- (2) Presensi keterlambatan hadir tidak berjalan.
- (3) GR mengalami kemoloran waktu.
- (4) Pemberian penghargaan pemenang kacau.
- (5) Droorprice belum terbagi seluruhnya.
- (6) Dari pihak panitia inti/disainer, beberapa ada yang melanggar ketentuan dresscode.

i) Flor Manager

- (1) Panitia tambahan yang berjaga di dekat meja piala mengganggu kerja divisi acara.

- (2) Miss communication dengan sie acara (data pemenang langsung diserahkan ke MC).

j) Booklet

- (1) Isi booklet berantakan, ada yang terbalik, tidak lengkap, gambar terpotong, nama dosen pembimbing salah, dll.

Dari berbagai evaluasi tersebut, ada evaluasi juga dari panitia tambahan untuk panitia inti, yaitu :

- (a) Panitia inti terlihat tidak siap/ kurang siap.
- (b) Tanggung jawab panitia inti kurang.
- (c) Banyak panitia inti yang pada hari H menganggur

3 .Penyajian Karya (Gelar Busana)

Penampilan kostum merupakan suatu ajang yang diselenggarakan untuk memperkenalkan produk – produk kostum yang dihasilkan. Pergelaran tari kali ini yaitu menampilkan kostum tari yang dilaksanakan dengan adanya kolaborasi antara Program Studi Pendidikan Teknik Busana, Program Studi Teknik Busana, Program Studi Teknik Rias dan Kecantikan dan Program Studi Pendidikan Seni Tari. Pelaksanaan pagelaran tari meliputi beberapa tahap, yaitu : persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan untuk menyelenggarakan pagelaran busana dengan tema *The New Ethnic Glam* dimulai dari pembentukan panitia.

2) Membentuk Panitia Pergelaran

2) Menentukan tema

Pergelaran busana mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2010 yang dilaksanakan pada tahun 2013 dengan tema “*The New EthnicGlam*” terinspirasi dari hal-hal yang erat kaitannya dengan unsur *ethnic*, kemudian diwujudkan dalam busana pesta malam dengan kreativitas baru yang bisa mendunia. Unsur *ethnic* jika dipadukan sesuatu yang *glam* maka akan menghasilkan suatu karya yang lain, karena menggabungkan dua hal yang berbeda latar belakangnya. *Ethnic* yang cenderung sederhana dan khas, sedangkan *glam* sesuatu yang elegan dan mewah. Dengan tema tersebut, mahasiswa dituntut untuk menghasilkan karya yang benar - benar mendunia dan masih dalam koridor *ethnic and glam*. Tema yang diangkat dalam pagelaran busana ini mengacu pada *trend mode* 2013 yaitu *Virtualuxe*. Yakni pada tema ini lebih menonjolkan kesan kilauan dan etnik. Bentuk etnik yang futuristik menjadi hal yang kuat dalam penekanan karakter di sub tema ini. Bentuk yang diilhami dari elemen-elemen etnis diinterpretasikan dalam bentuk indah yang selalu mendekatkan diri pada alam.

3) Menentukan Tujuan Pelaksanaan

Tujuan dari pagelaran busana dengan tema “*The New Ethnic Glam*”, antara lain :

- a) Mewujudkan suatu karya tugas akhir dan proyek akhir bagi mahasiswa teknik busana dan pendidikan teknik busana angkatan 2010.
 - b) Mengembangkan keterampilan, wawasan, dan meningkatkan kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana dalam menciptakan suatu karya busana.
 - c) Memberikan keterampilan dan pengetahuan kepada mahasiswa untuk menjadi *Event Organizer*.
 - d) Mensosialisasikan karya busana kepada pengamat *fashion* dan masyarakat umum.
 - e) Mensosialisasikan jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- 1) Menentukan Waktu dan Tempat
- Penyelenggaraan Pergelaran busana 2013 dengan tema *The New Ethnic Glam* ini diselenggarakan dalam tiga tahapan, dengan rincian waktu dan tempat sebagai berikut :
- a) Gladi kotor

Hari / tanggal : Rabu, 27 Maret 2013

Waktu : 09.00 WIB – selesai

Tempat : Bima Hall, Jogja Ekspo Center Yogyakarta.
 - b) Gladi bersih

Hari / tanggal : Jum'at, 05 April 2013

Waktu :07.30 WIB – 17.00 WIB

Tempat :Bima Hall, Jogja Ekspo Center Yogyakarta

c) Pergelaran Busana

Hari / tanggal :Jum'at , 05 April 2013

Waktu :18.30 WIB – 23.00 WIB

Tempat :Bima Hall, Jogja Ekspo Center Yogyakarta

5) Menentukan Anggaran

Penyelenggaraan pergelaran busana 2013 dengan tema *The New Ethnic Glam* ini tidak dapat berjalan apabila tidak didukung dana financial yang mencukupi. Untuk itu setiap mahasiswa yang mengikutipergelaran diwajibkan membayar uang iuran pokok sebesar Rp 600.000,00, iuran mingguan Rp 10.000,00 setiap rapat dan penjualan 1.000 tiket baik VIP maupun Reguler. Masing- masing seharga Rp 45.000,00 dan Rp 30.000,00.Jumlah nominal itu ditentukan melalui perhitungan perkiraan anggaran diputuskan serta disetujui saat rapat.

b. Pelaksanaan

Acara dimulai dari pukul 18.30 sampai selesai

c. Evaluasi

Evaluasi sangat diperlukan untuk mengetahui kekurangandan hambatan yang ada pada pergelaran busana 2013, sehingga bisa dijadikan pembelajaran untuk pergelaran yang selanjutnya. Adapun evaluasitersebut meliputi :

1) Evaluasi Persiapan

- a) Kurangnya koordinasi antara panitia.
 - b) Kurangnya kesiapan panitia.
 - c) Kurang kekompakan antar panitia.
- 2) Evaluasi Pelaksanaan
- a) Gladi Resik mengalami kemoloran waktu
 - b) Dekorasi dan lighting kurang sesuai dengan rencana
 - c) Terjadi kesalahan pembacaan pemenang.
 - d) Kurangnya rasa tanggung jawab panitia inti.
- 3) Evaluasi Hasil
- a) Walaupun pada awalnya banyak mengalami hambatan- hambatan namun pargelaran dapat berjalan dengan tertib dan aman
 - b) Antusias penonton tampak banyak
 - c) Kerjasama dengan pihak Malaysia dan Australia berjalan dengan baik

C. PEMBAHASAN

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana harus sesuai dengan tema besar pergelaran busana 2013 yaitu *The New Ethnic Glam* yang mengacu pada tema *trend 2013 enviromenivest*. Dengan tema ini desain diharuskan menonjolkan sifat *ethnic*. Yang diuntut untuk berfikir kreatif untuk memanfaatkan matrial – matrial alam sekitar. Untuk itu diperlukan adanya pemahaman dan penghayatan dari makna yang terkandung dalam tema yang diangkat.

Penciptan desain diawali dengan pengamati dan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang didapat. Kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* yang lebih mudah untuk difahami agar desain tidak melenceng dari sumber ide yang dipilih. Setelah itu membuat *desain sketching*, *desain producing*, dan, *fashion ilustrasi*.

2. Karya Busana

Tahapan-tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana dengan melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran pada model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, fitting I, menjahit, fitting II, memasang hiasan, penilaian gantung dan grand juri. Fiting I dilakukan saat busana masih jelujuran dengan tujuan agar jika terjadi kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah dievaluasi lalu dilanjutkan dengan proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pembuatan pelengkap busana kemudian dilanjutkan dengan fitting II. Pada fitting II busana harus sudah jadi kurang lebih 90% dari total pembuatan. Setelah tahap fitting II, tahap selanjutnya adalah penilaian gantung. Penilaian gantung dilakukan dengan memasang busana pada menequin. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan, dan jatuhnya busana. Penilaian gantung dilakukan oleh tim juri dari dosen. Penilaian selanjutnya adalah grand juri. Grand juri

dilakukan oleh juri dari pihak luar yaitu : Goet Puspo, Sicilia Safitri (dosen UNES), Lia Musthofa (desainer), dan Ramadhani (desainer). Proses penilaian dilakukan dengan cara busana diperagakan oleh model, sementara desainer mempresentasikan konsep penciptaannya. Aspek yang dinilai meliputi cutting, keserasian konsep, total look, dan jatuhnya. Bersamaan dengan grand juri juga dilakukan penilaian *mood board* sebagai visualisasi gagasan konsep desain oleh tim juri dari dosen.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model diselenggarakan oleh seseorang atau instansi tertentu. Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam pergelaran busana dibentuk suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas dari mahasiswa menjadi jelas. Pergelaran busana diadakan pada hari jumat, 5 April 2013 dengan tema "*The New EthnicGlam*" yang bertempat di Jogja Ekspo Center Yogyakarta. Diikuti oleh 105 mahasiswa yang terdiri dari S1 Reguler angkatan 2010, S1 Non Reguler angkatan 2010, D3 Reguler angkatan 2010 dan D3 Non Reguler angkatan 2010 serta beberapa S1 angkatan 2009. Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam. Acara fashion show terbagi 3 session yaitu D3, SI NR, SI R.

Dalam acara ini penyusun mendapat urutan tampil pada session 1 yaitu D3 dengan nomor urut 68. Pada pelaksanaan pergelaran busana ini panitia merekrut beberapa panitia khusus. Karena kurangnya koordinasi antara panitia inti dengan panitia khusus menjadikan acara ini berlangsung kurang maksimal, seperti kesalahan penerima tamu. Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan dapat memperbaiki di acara-acara berikutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan busana pesta malam muslimah untuk remaja dengan sumber ide Caping pada pergelaran “*The New Ethnic Glam*” diambil kesimpulan yaitu:

1. Dalam mencipta busana pesta pada malam untuk muslimah dengan sumber ide Caping, pengambilan sumber ide ini disesuaikan dengan tema proyek akhir yaitu “*The New Ethnic Glam*”, *trend 2013 Virtualuxe*.
2. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide busana pesta malam muslimah untuk untuk dengan sumber ide caping pada pergelaran *The New Ethnic Glam* melalui tiga tahap yaitu: persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi membuat desain kerja busana, mengambil ukuran model, membuat pola busana, merancang bahan dan harga, pemilihan bahan serta penyusutan bahan. Tahap pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, memotong bahan, memberi tanda pola, menjelujur dan menyambung, evaluasi proses I, menjahit, pemberian hiasan, perbaikan kesalahan bila ada, evaluasi proses II.
3. Penyelenggaraan gelar busana dilakukan melalui tiga tahap, pertama yaitu persiapan, yang meliputi pembentukan panitia dan membuat perencanaan kerja. Kedua yaitu pelaksanaan, yang meliputi pelaksanaan rencana kegiatan yang ditampilkan dalam bentuk pagelaran busana dengan tema *The New Ethnic Glam*, sebelum acara digelar perlu adanya gladi resik

sehingga acara dapat terlaksana dengan lancar dan sesuai harapan, gladi resik diikuti oleh seluruh panitia, MC, dan seluruh pengisi acara. Gelar busana ini diikuti oleh 105 mahasiswa yang terdiri dari D3 Non Reguler angkatan 20010, D3 Reguler angkatan 2010, S1 angkatan 2010 dan D3 angkatan 2009 Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pagelaran ini dilaksanakan pada hari jumat tanggal 5 April 2013 pukul 18.30 yang bertempat di JEC (Jogja Ekspo Center). Penyusun tampil dengan nomor urut 68 pada sesion ketiga dan diperagakan oleh model YAM. Yang ketiga yaitu evaluasi, yaitu mengevaluasi acara pagelaran busana mulai dari tahap persiapan sampai pelaksanaanya.

B. Saran

1. Dalam mencipta suatu karya maka harus menentukan sumber ide yang sesuai dengan tema. Harus teliti dalam pemilihan warna dan bahan karena itu sangat menentukan ciri dari busana yang akan dibuat.
2. Pembuatan busana pesta malam perlu adanya manajemen waktu sehingga selesai tepat sesuai jadwal.
3. Penyelenggaraan gelar busana hendaknya seluruh panitia lebih aktif dalam mencari informasi tentang hal-hal yang mendukung event pagelaran busana seperti institute dan lembaga-lembaga dibidang fashion serta desainer-desainer yang kompeten dibidangnya. Seluruh panitia haruslah mempunyai rasa tanggung jawab terhadap tugas masing-masing, disiplin serta mampu bekerjasama guna

mempersiapkan dan melaksanakan suatu pagelaran busana. Selain itu juga perlu adanya koordinasi dan komunikasi yang baik antar panitia sehingga tugas kepanitiaan dapat berjalan dengan baik dan sukses dan adanya panitia bayangan dalam pagelaran busana sehingga acara dapat terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Model (2009). *LigthingFor Fashion Outdoor Lighting*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Atisah Sipahelut. (1991). *Dasar-dasar Desain*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Arifah A. Riyanto. (2003). *DesainBusana*. Bandung: Yapemdo.
- BDA Design Trend Reaearch.(2012). *Virtualuxe*.Jakata : APPMI
- Chodijah dan Moh. Alim Zaman. (2001). *Desain Model Tingkat Dasar*.Jakarta :Meutia Cipta Sarana.
- Chodijah & Wisri A Mamdy, 1982. *Disain busana*.Bandung : CV Rosda Bandung.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Mdern*. Bandung: RekayasaSain
- Dian Mediani (2003) *Pelatihan SDM Desain Pakaian Jadi*
- Enny Zuhni Khayati, 1998. *Pembuatan busana III*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta _____ . (tanpatahun) *Tampil Lebih Menarik Dengan Assesories*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Ernawati ,dkk (2008) *Tata Busana SMK jilid 1*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- _____ (2008) *Tata Busana SMK jilid 2*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Goet Poespo. (2005). *Panduan Teknik Menjahit*. Yogyakarta: Kanisius Yogyakarta _____, (2009). *A to Z Istilah Busana* :Yogyakarta

- _____. (2005). *Fashion Coordinate padu padan busana*. Gramedia Pustaka Utama
- Soedarso Sp, Ma. (2006). *Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta
- Hartatiati Sulistio. (tanpa tahun). *Rancang Busana*. Semarang: UNNES Semarang
- M.H.Wancik. (2000). *Bina Busana II*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Nani Asri Yulianti. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Porrie Muliawan. (1985) *Kontruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta
- _____. (1997) *Analisa Pecah Model Busana Wanita*. Jakarta PT BPK Gunung Mulya
- _____. (2002). *Menggambar Mode dan Mencipta Busana Wanita*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Prapti Karomah & Sicilia Sawitri. (1998). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah. (1990). *Tailoring*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sicilia Sawitri, dkk. (1997). *Tailoring*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Soekarno & Lanawati Basuki. (2004). *Panduan Membuat Disain Ilustrasi Busana*. Jakarta : Kawan Pustaka.
- Soekarno. (2002). *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Departemen Pendidikan Nasional Jakarta.
- Sri Widarwati, (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Sri Widarwati, Siccilia Sawitri, Widyabakti Sabatari (1996) *Disain busana II*

Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Sri Wisdiati, (1993). *Sejarah perkembangan mode busana*. Yogyakarta: Diktat

Bahan kuliah IKIP Yogyakarta.

Soedarso Sp, Ma. (2006). *Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta:

BP ISI Yogyakarta.

Widjiningsih. (1982). *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*.
Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

Widjiningsih, (1994). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta; IKIP Yogyakarta.

Arti dalam setiap warna, (2012) Diunduh pada tanggal 3 Juli pukul 10.45 WIB dari

[file:///E:/LAP%20PA%20%20aku/referensi/ARTI%20DARI%20SETIAP%
20WARNA-WARNA.htm](file:///E:/LAP%20PA%20%20aku/referensi/ARTI%20DARI%20SETIAP%20WARNA-WARNA.htm)

Pengertian Kain Satin. Di unduh pada tanggal 10 juni 2013 dari

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Satin>)

Pengertian Dan Filosofi Kain Lurik. Diunduh tanggal 10 juni 2013.

(<http://artscraft>

indonesia.com/ind/index.php?option=com_content&task=view&id=20)

Putri92. Topi-topi terunik di dunia . di unduh tanggal 1 juni 2013

(<http://putri92depok.blogspot.com/2011/05/topi-topi-terunik-di-dunia.htm>)

Filosofi kain kulit kayu .diunduh pada tanggal 12 juni 2013

(<http://historia.co.id/?d=1000>)

LAMPIRAN

PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA DAN TEKNIK BUSANA
PTBB
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Dengan bangga mempersembahkan

"The New Ethnic Glam"

Peragaan Busana oleh
Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana & Teknik Busana
Angkatan 2010

Hari/Tanggal : Jum'at / 5 April 2013

Tempat : Jogja Expo Center Bima Hall

Pukul :18.30 Wib s.d Selesai

Susunan Acara

- Registrasi
- Fashion show kemeja pria
- Pembukaan
- Fashion Show 2
- Live music
- Hiburan Akustik
- Peragaan busana anak
- Fashion show kimono
- Sambutan
- Doorprise
- Fashion Show 1
- Doorprise
- Pengumuman dan pemberian hadiah

NB: - Undangan Harap dibawa pada saat acara
- Undangan berlaku untuk 2 orang

Supported by:







FOTO DESAINER DAN MODEL